
SONDERHEFT 85
Markt&Technik
öS 120,-/sfr 16,-/Lit 18000
hfl 21,-/dkr 75,-/fmk 72,-
DM 16,-
DISKETTE IM HEFT
64'er
Spiele
64'er
Alle Programme auf Diskette
Action & Adventure
11 Superspiele für Drahtseilnerven
Spannung und Dramatik
Daten-Agent 00X: Jagd im All
Magier & Zombies
Zoff im Geisterschloß
Tips & Tricks
Charakter-Editoren: Spielelösungen, Pokes und Cheats

# Die neue AMIGA POWER DISK NR.13: Lassen Sie sich dreidimensional animieren - für nur 19,80 DM!

**Exklusiv auf der POWER DISK NR.13: Die vollständige Version von "Amiga 3D-Sprinter V1.3"!**

Das konnten bisher nur teure Raytracing-Programme: Spiegelungen und Schatten in Echtzeit! Das Animations-Programm "Amiga 3D-Sprinter V1.3" berechnet dreidimensionale Animationen in Sekundenschnelle - natürlich in Farbe. Dabei ist es einfach zu bedienen und eröffnet auch Einsteigern die faszinierende Welt der Computeranimation. Zusätzlich zu zahlreichen Beispielen ist auch eine Turbo-Version für Beschleunigerkarten in diesem einmaligen Paket enthalten. Und wenn Sie Freunden Ihre Werke präsentieren wollen - kein Problem: Mit dem separaten Abspielprogramm haben Sie's auf Video!
Steigen Sie ein - nie war es günstiger, die dritte Dimension zu erreichen!

**Nutzen Sie dieses Angebot zum Wahnsinns-Preis von nur 19,80 DM!**

**Nur erhältlich bei:**
**Amiga Leserservice CSJ**
**Postfach 14 02 20 • 8000 München 5**
**oder per Tel. 089/24 01 32 22**






## Adventure

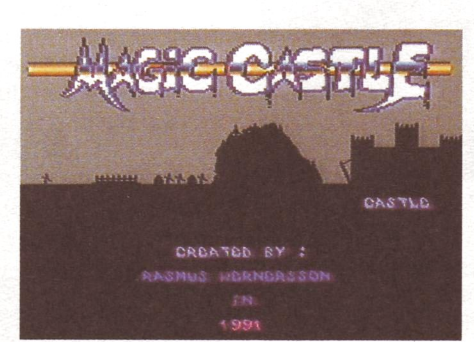


## Geschicklichkeit



## Tips & Tricks






**Magic Castle**
**Keine Bange vor Hexen, Gnomen und Geistern: Die Untoten warten auf Erlösung.** **Seite 5**

## Action



## Sonstiges



Alle Programme zu Artikeln mit einem Disketten-Symbol finden Sie auf der beiliegenden Diskette (Seite 10).






**Lost Robot**
**Am Ende ist das Dimensionstor, das Ihren Roboter zurück in die Heimat bringt**
**Seite 19**

## Datenagent 00X – Abenteuer aus ferner Zukunft

# Das Geheimnis von Taurus

*John Mc. Duffy steht vor einem Rätsel: Wo ist das Forschungsteam vom Planeten Taurus? Helfen Sie dem Datenagent, Informationen aus einem total neurotischen Computer herauszulocken.*

**[1] John Mc. Duffy versucht das Rätsel der verschwundenen Mannschaft zu lösen**



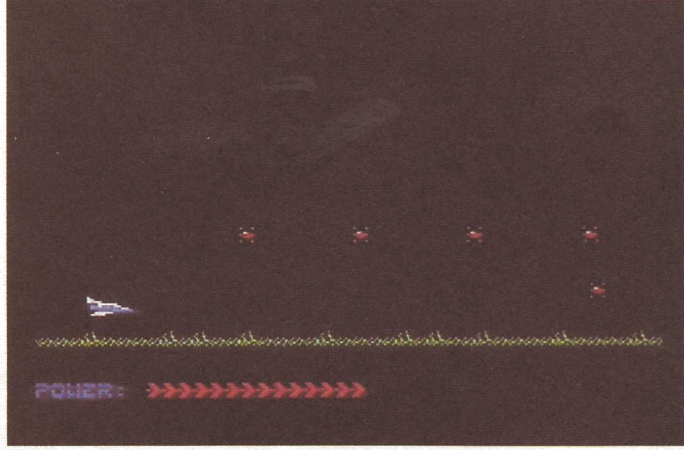
**[2] Zuerst müssen Sie den Raumgleiter Jessica landen**

Wir schreiben das Jahr 3099. Aus der Forschungsstation FZ 969 auf Taurus, einem Planeten im 91. System des Andromeda-Nebels, sind alle acht Mitglieder einer Forschungsgruppe spurlos verschwunden. Das letzte Lebenszeichen war ein Funkspruch über die hypergalaktische Hotline: »Der Hauptcomputer ist defekt und hat den Selbstzerstörungsmechanismus aktiviert!«

Helle Aufregung im galaktischen Büro für außergewöhnliche Angelegenheiten: Was ist geschehen?

Nur noch zwölf Stunden bis zur Detonation. Lediglich das Computerlogbuch kann Aufschluß über die mysteriösen Geschehnisse geben.

Obwohl das Raumflottenpersonal dagegen ist, reaktiviert Major Durello, der oberste Sicherheitschef, den einzigen, der jetzt noch helfen kann: John Mc. Duffy - Ex-Kopfgeldjäger, Ex-Raumcommander, Computerfreak und Lebenskünstler.




**[3] Zwischendurch sind kämpferische Fähigkeiten gefragt**

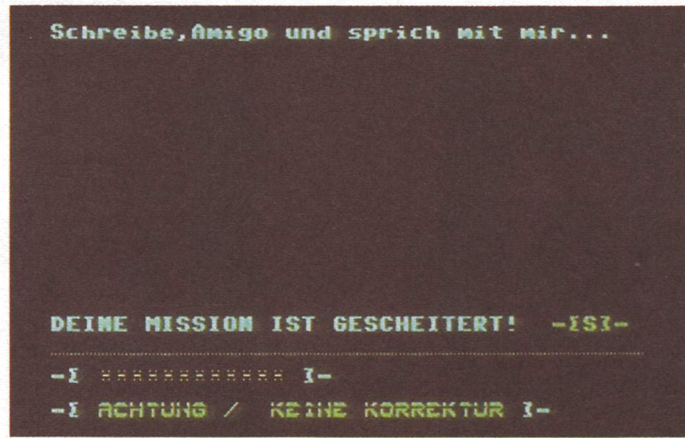
Schlüpfen Sie in seine Rolle. Die Aufgabe ist nicht leicht. Der Forschungscomputer, das neueste Modell mit psychointelligenten Funktionen, hat einen Ego-Defekt: Er befolgt nur noch Anweisungen, wenn vorher Spiele gespielt, Fragen beantwortet oder Rätsel gelöst werden. Danach erst erhalten Sie von ihm die Informationen aus dem Logbuch. Zusätzlich überwacht er alle Bewegungen innerhalb und außerhalb der Station. Sie müssen sich höllisch in acht nehmen und auf alle Ereignisse richtig reagieren.

Laden Sie das Spiel mit:

```
LOAD"DATEN-AGENT 00X",8
```

und starten Sie mit RUN. Das Programm meldet sich mit dem Titelbild (Abb. 1). Mit der Leertaste geht's weiter ins Spiel.

Lesen Sie die Berichte und Informationen durch. Wenn keine Reaktion erforderlich ist, führt <W> weiter. Rätsel beantworten Sie durch Tastatureingaben und schließen die Eingabe mit <RETURN> ab. Bei Auswahlfragen genügt der richtige Buchstabe. Spiele werden mit dem Joystick in Port 2 gespielt (Abb. 2 und 3). Ist Ihnen der Spielablauf zu hektisch, läßt sich mit <P> eine Pause einlegen. <SPACE> beendet sie.




**[4] Erlauben Sie sich keine Fehler**

Stellen Sie sich Ihre Mission bloß nicht zu leicht vor. John Mc. Duffy erscheint mit einer Raumfähre auf Taurus - und diese muß natürlich (auf einem markierten Platz) gelandet werden. Die anschließenden Aufgaben stellen Ihr Wissen und Ihre Geschicklichkeit auf eine harte Probe. Falls die Lösung nicht stimmt, ist die Mission gescheitert (Abb. 4). Bevor Sie allerdings verzweifeln: Gegen Einsendung eines frankierten Rückumschlags erhalten Sie von uns den Lösungsweg. (gr)

### Kurzinfo: Daten-Agent 00X

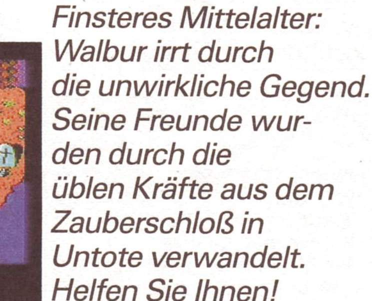
**Programmart:** Adventure
**Laden:** LOAD"DATEN-AGENT 00X",8
**Starten:** nach dem Laden RUN eingeben
**Benötigte Blocks:** 90
**Programmautor:** H. W. Müller

*Magic Castle – Abenteuer im Mittelalter*

# Mit Schwert und Armbrust



[1] Zögernden Schrittes tastet Walbur durch das Brachland



[2] Vorsicht vor unsterblichen Trollen

*Finsteres Mittelalter: Walbur irrt durch die unwirkliche Gegend. Seine Freunde wurden durch die üblen Kräfte aus dem Zauberschloß in Untote verwandelt. Helfen Sie Ihnen!*

Die Dämmerung wirft dunkle Schatten übers Brachland. Zögernden Schrittes taste ich vorwärts. Kann ich meinen Freunden helfen? Der alte Magier Menlir hatte mit trauriger Miene erklärt, sie seien durchs Brachland zum Gräberfeld aufgebrochen, um über die Grotten des Blutes das Zauberschloß zu erreichen. Dort, so murmelte er mit gesenktem Haupt, habe sie das Schicksal aller Eindringlinge ereilt - das unheimliche Gemäuer bannte ihren Geist in die leblose Hülle von Untoten. »Aber«, so flüsterte er mir mit glitzernden Augen geheimnisvoll zu, »es gibt eine Zauberwaffe, mit der Du sie zurückverwandeln kannst«. Und verstohlen drückte er mir eine kleine Armbrust in die Hand: »Sie braucht nicht nachgeladen zu werden«.

Und noch einen Rat gab mir der weise Druide: »Sammle die geheimnisvollen Münzen am Wegesrand. Sie verleihen Dir Lebensenergie«.

Und nun durchquere ich leise, vorsichtig, das triste Brachland. Immer auf der Hut vor gefährlichen, wild umherhastenden Gestalten - in der Hand die Wunderwaffe. Vorbei an schroffen Felsen, wo aggressive, unsterbliche Trolle ihr Unwesen treiben. Wer weiß, welche Gefahren noch auf mich warten. Hoffentlich kann ich meine Freunde retten...

Schlüpfen Sie in die Rolle des Recken Walbur. Laden Sie das grafische Rollenspiel von Diskette

```
LOAD"MAGICCASTLE.FIN",8
```

und starten Sie mit RUN. Vor dem eigentlichen Spielstart sehen Sie die Stationen, die Walbur überstehen muß, um bis zum Zauberschloß vorzudringen (Abb. 3). Erst dort, nach vielen Gefahren, kann er seine Freunde mit der Zauberarmbrust vom gottlosen Fluch erlösen.

**Kurzinfo: Magic Castle**

**Programmart:** grafisches Action-Adventure
**Laden:** LOAD"MAGICCASTLE.FIN",8
**Starten:** nach dem Laden RUN eingeben
**Joystick:** Port 2
**Benötigte Blocks:** 113
**Programmautor:** Rasmus Wernersson




[3] Das Titelbild zeigt Ihnen die vier Level des Spiels

<FEUER> auf einem Joystick in Port 2, startet das Spiel. Sie starten im Brachland (Abb. 1). Für Ihre abenteuerliche Suche haben Sie drei Leben. Am Wegesrand finden Sie manchmal Zaubermünzen. Sie sollten diese aufheben (einfach drüberlaufen). Jede Münze bringt Zusatzpunkte. Für 10000 Punkte erhalten Sie ein Extraleben. Natürlich können Sie einige der angriffslustigen Gestalten mit Ihrer Zauberarmbrust abschießen, aber nehmen Sie sich vor den Geistern und Trollen in acht. Die sind unsterblich (Abb. 2). Wenn Sie bis zum Zauberschloß vorgedrungen sind, stehen Sie den verzauberten Freunden gegenüber. Ein gut gezielter Schuß mit der Zauberarmbrust verwandelt Sie wieder zurück (Abb. 4).

**Kurzinfo: Magic Castle Anleitung**

**Programmart:** englische Kurzanleitung
**Laden:** LOAD"MAGIC-C.DOCS",8
**Starten:** nach dem Laden RUN eingeben
**Benötigte Blocks:** 24
**Programmautor:** Rasmus Wernersson

Wenn Sie an einer Kurzanleitung in Englisch interessiert sind, finden Sie dieses Programm mit auf Diskette. Es wird mit:

```
LOAD"MAGIC-C.DOCS",8
```

geladen. RUN startet dann das File. (gr)



[4] Schaffen Sie's auch, die Freunde zurückzuverwandeln?

*Crillion Edit – Levels im Eigenbau*

# Do it yourself

*Sind Sie auch Crillion-Fan, wie wir? Dann sollten Sie unverzüglich die neuen Level ausprobieren. Und wenn Sie durch sind, konstruieren Sie einfach selber welche.*

Wie ein roter Faden zieht sich durch unsere Spielehefte ein faszinierendes Geschicklichkeitsspiel – Crillion. Es stellt Ihnen die verzwickte Aufgabe, mit einer bunten Kugel gleichfarbige Blöcke durch Berührung zum Platzen zu bringen. Die Kugel ändert allerdings nur bei Kontakt mit speziellen Färbeblocks (mit einem Stern gekennzeichnet) ihre Farbe und platzt ihrerseits, wenn sie mit einem Totenkopf zusammenstößt. Gesteuert wird dieses Spiel mit dem Joystick in Port 1. Dank Ihnen, unseren Lesern, herrscht niemals Mangel an neuen Levels. Dazu gehört auch die Version »New Crillion I« auf dieser Diskette (Abb. 1). Geladen wird sie mit

```
LOAD"NEW CRILLION I",8
```

und gestartet mit RUN. Sicherlich erleben Sie viele spannende Stunden mit diesem Spiel. Aber auch diese neue Version ist einmal durchgespielt. Dann legt man normalerweise den Joystick aus der Hand und sucht sich was Neues. Aber diesmal befindet sich der »Crillion Editor« mit auf der beiliegenden Diskette. Damit lassen sich auf komfortable Weise neue Level konstruieren, speichern und später als eigenständiges Spiel verwenden.

Sie laden den Editor mit

```
LOAD"CRILL-EDI",8
```

Danach starten Sie mit RUN. Aus dem jetzt sichtbaren Menü lassen sich vier Optionen per Funktionstasten wählen:

**<F1> – Level editieren**

... ist der eigentliche Editor (Abb. 2). Hier lassen sich alle 25 Level einer beliebigen Levelvariante verändern oder neu gestalten.

**Achtung:** Diese Option ist nach dem Programmstart gesperrt, da zuerst eine ungepackte Crillion-Version geladen werden muß (s. <F3> – Crillion laden).

Im Editor sind folgende Tasten aktiv:

| | |
|---|---|
| <CRSR-Tasten> | verschiebt den Editier-Cursor. Das Quadrat unter dem Cursor läßt sich manipulieren. Bei Programmstart steht der Cursor links oben. |
| <HOME> | Cursor nach links oben |
| <SHIFT HOME> | Bildschirm löschen |
| <INST> oder <SHIFT INST> | Zeichen vor dem Cursor löschen |
| <CTRL 3> bis <CTRL 8> | Farbe setzen. Um Blöcke in der richtigen Farbe erscheinen zu lassen, muß zuerst die Grundfarbe gesetzt werden. Die gewählten Farben entsprechen den auf der Tastatur angegebenen. |
| <1> oder <SPACE> | Leerzeichen setzen |
| <2> | Block ohne Aufschrift (Explosionsblock) setzen |
| <3> | Mauerblock setzen |
| <4> | Totenkopfblock setzen |
| <5> | Block mit Stern setzen (färbt Ball um) |
| <F1> | ändert Cursor-Richtung |
| <F3> | nimmt nächsten Level |
| <F5> | nimmt vorherigen Level |
| <F7> | verläßt Editor |

**<F3> – Crillion laden**

... dient zum Laden einer Crillion-Version. Nach dem Tastendruck werden Sie aufgefordert, den Namen einer zu ladenden Crillion-Variante einzugeben. Der Name ist Buchstabengetreu einzugegeben. Da auf der beiliegenden Diskette eine neue Version aufgespielt ist, geben Sie ein:

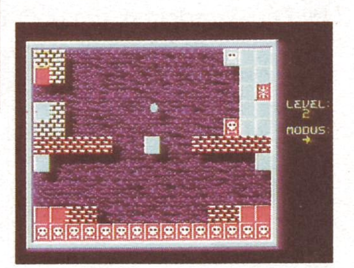
```
NEW CRILLION I
```

Nach <RETURN> werden die Level geladen und das Programm verzweigt zurück zum Menü. Ab jetzt lassen sich die Level editieren (<F1>). <RETURN> ohne Eingabe bricht den Vorgang ab.

**Kurzinfo: New Crillion I**

**Programmart:** Geschicklichkeit und Strategie
**Laden:** LOAD"NEW CRILLION I",8
**Starten:** nach dem Laden RUN eingeben
**Steuerung:** Joystick in Port 1
**Benötigte Blocks:** 44
**Levelautor:** Michael Dornemann

**[1] Eine neue Variante von Crillion wird Sie begeistern**




**[2] Crillion selbst zu entwerfen, hat seinen eigenen Reiz**

**Kurzinfo: Crillion Editor**

**Programmart:** Level Konstruktion für Crillion
**Laden:** LOAD"CRILL EDI",8
**Starten:** nach dem Laden RUN eingeben
**Steuerung:** Tastatur und Joystick in Port 1
**Benötigte Blocks:** 9
**Programmautor:** Oliver Kirwa

**<F5> – Crillion speichern**

... ermöglicht ein Speichern der neuen Level. Hier werden Sie aufgefordert, eine neue Disk einzulegen und den Namen einzugeben, unter dem Ihre Version gespeichert werden soll. <RETURN> ohne Eingabe bricht den Vorgang ab.

**Achtung:** Auf der beiliegenden Diskette ist nicht genügend Platz, um einen Level abzulegen. Benutzen Sie eine frisch formatierte Diskette, die Sie später als Crillion-Bibliothek verwenden.

**<F7> – Crillion spielen**

... erlaubt das Testen der neuen Level. Die Funktionen laufen wie beim normalen Spiel ab. Diese Option läßt sich aber mit <RUN/STOP RESTORE> ins Menü unterbrechen.

Mit dem Crillion-Editor sind Sie nie mehr auf fremde Varianten dieses beliebten Spiels angewiesen – Sie machen's einfach selbst. (gr)

*The Cube – Puzzle in drei Dimensionen*

# Alea jacta est

*Wie ungeschickt! Der Würfel ist gefallen – aber wie: in sechs Teile zerbröchen! Bauen Sie ihn doch wieder zusammen. Und stellen Sie sich das bloß nicht zu leicht vor.*

Dieses 3-D-Puzzle wird Sie faszinieren. Gilt es doch sechs Fragmente wieder so zusammenzusetzen, daß ein korrekter Würfel entsteht. Und wer die drei Level durchgespielt hat, kann sich seine eigenen Puzzleteile entwerfen.

Zuerst müssen Sie allerdings von der beiliegenden Diskette laden:

```
LOAD"THE CUBE",8
```

und mit RUN starten. Anschließend wird automatisch der zweite Teil des Programms (»GAME«) nachgeladen und ein neuer Zeichensatz berechnet. Nach einer kurzen Titelmusik können Sie mit <F1> eine Kurzbeschreibung anwählen, oder mit <F3> direkt in die Knobelei einsteigen.

Haben Sie sich fürs Spiel entschieden, wird der Bildschirm gelöscht. Jetzt erscheinen ein weißes Quadrat und die sechs dreidimensionalen Würfelstücke (Abb. 1):

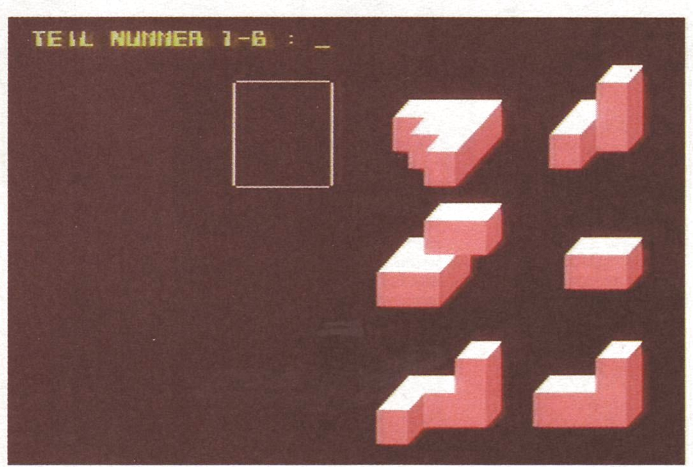
1. Wählen Sie das erste Teil, indem Sie lediglich die Nummer eingeben. Sie steht über dem entsprechenden Fragment.

- Das gewünschte Teil wandert links in die untere Hälfte des Bildschirms.

2. Ihr Puzzleteil läßt sich in alle Richtungen drehen oder kippen, um es richtig einzupassen. Dazu erscheint auch die Aufforderung »Drehrichtung:«. Folgende Eingaben sind erlaubt:

DL – drehen nach links
DR – drehen nach rechts
KL – kippen nach links
KR – kippen nach rechts
KV – kippen nach vorn
KH – kippen nach hinten

Beendet werden diese Eingaben mit <E>, wenn Sie glauben, daß Ihr Fragment so in den Würfel paßt.

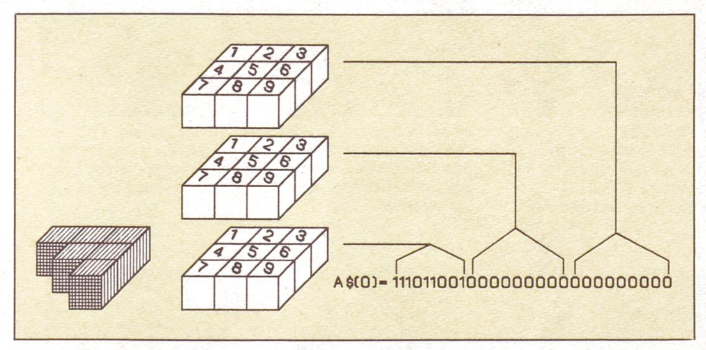



**[1] Setzen Sie aus sechs Fragmenten den Würfel zusammen**

Der Computer berechnet jetzt die möglichen Lagen, bzw. ob Ihr Fragment überhaupt in den restlichen Hohlraum paßt. Danach wird das Teil in der von Ihnen bestimmten Lage in das weiße Quadrat eingezeichnet. Dabei stellt dieses die Draufsicht des Würfels dar. Haben Sie bis jetzt die Teile dreidimensional von vorne gesehen, erscheint dieses Quadrat zweidimensional von oben. Die unterschiedlichen Höhen werden durch unterschiedliche Farben kenntlich gemacht (je weiter unten, desto dunkler).

3. Natürlich weiß der Computer nicht an welcher der möglichen Positionen Sie Ihr Puzzleteil haben wollen. Daher erscheint die Aufforderung:

```
B = Bewegen     F = Fixieren
```




**[2] Die Fragment-Strings bestehen aus drei Ebenen von Elementarwürfeln**

Drücken Sie so oft <B> bis die gewünschte Position erreicht ist, danach <F>. Links neben der Draufsicht baut sich jetzt die dreidimensionale Ansicht (von vorne) auf. Das weiße Quadrat zeigt den Körper von oben.

4. Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3 mit den restlichen Fragmenten, bis der Würfel wieder seine originale Gestalt hat.

Sollten Sie einmal keinen Ausweg mehr sehen, oder sich geirrt haben, genügt <Q>, um diesen Versuch abzubrechen und einen neuen zu beginnen.

Wenn Sie alle drei Level geschafft und danach eine Gewinnurkunde erhalten haben, bietet es sich an, eigene Würfelstücke zu konstruieren. Dazu unterbrechen Sie das Programm mit <RUN STOP>. Betrachten Sie die Zeilen, in denen die Muster gespeichert sind mit

```
LIST 3990-4460
```

In Zeile 4000 steht das Muster für das erste Teilstück im ersten Level:

```
A$(0)="111011001000000000000000000"
```

Die Einser bezeichnen jeweils einen existierenden Elementarwürfel. Von diesen Würfelchen existieren jeweils neun in drei Ebenen. Den Aufbau entnehmen Sie der Abb. 2. Die Variablen A$(0) bis A$(5) bezeichnen jeweils die sechs Fragmente (Zeile 4000 bis 4050 = Level 1, Zeile 4190 bis 4240 = Level 2 und Zeile 4340 bis 4390 = Level 3). Achtung: Natürlich müssen alle Teile zusammen einen Würfel ergeben. Dazu können sie aber gedreht oder gekippt erscheinen. (gr)

**Kurzinfo: The Cube**

**Programmart:** 3-D-Puzzle
**Laden:** LOAD"THE CUBE",8
**Starten:** nach dem Laden RUN eingeben
**Benötigte Blocks:** 71
**Programmautor:** M. Scherf

# 64'er Sonderhefte alle auf einen Blick

**Die 64'er Sonderhefte bieten Ihnen umfassende Information in komprimierter Form zu speziellen Themen rund um die Commodore C 64 und C 128. Ausgaben, die eine Diskette enthalten, sind mit einem Diskettensymbol gekennzeichnet.**

## C 64, C 128, EINSTEIGER



**SH 76: C 128**
"DiskEtti 128" druckt Diskettenaufkleber/ Mehr Sprites mit "Sprite-Tool"



**SH 22: C128 III**
Farbiges Scrolling im 80-Zeichenmodus
8 Sekunden-Kopierprogramm



**SH 26: Rund um den C64**
Der C64 verständlich für Alle, mit ausführlichen Kursen



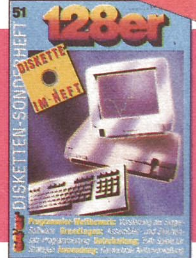
**SH 36: C 128**
Power 128: Directory komfortabel organisieren / Haushaltsbuch: Finanzen im Griff / 3D-Landschaften auf dem Computer



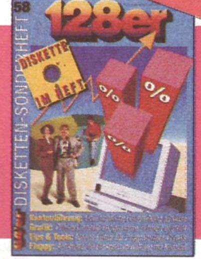
**SH 38: Einsteiger**
Alles für den leichten Einstieg / Super Malprogramm / Tolles Spiel zum selbermachen / Mehr Spaß am Lernen



**SH 50: Starthilfe**
Alles für den leichten Einstieg / Heiße Rythmen mit dem C 64 / Fantastisches Malprogramm



**SH 51: C 128**
Volle Floppy-Power mit "Rubikon" / Aktienverwaltung mit "Börse 128"



**SH 58: 128er**
Übersichtliche Buchhaltung zuhause / Professionelle Diagramme



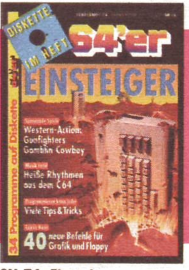
**SH 62: Erste Schritte**
RAM-Exos: Disketten superschnell geladen/ Exbasic Level II: über 70 neue Befehle/ Raffinessen mit der Tastatur



**SH 64: 128er**
Anwendungen: USA Journal / Grundlagen: CP/M, das dritte Betriebssystem/ VDC-Grafik: Vorhang auf für hohe Auflösung

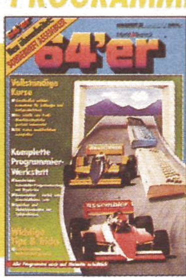


**SH 70: C 128**
Finanzen/ Vereinsverwaltung/ Umwelt/ CP/M-Grundlagen/ Hardware/ Tips&Tricks



**SH 74: Einsteiger**
Basic 3.5: über 40 neue Befehle und Tastaturfunktionen/ FOBS: Komfortable Benutzeroberfläche/ Tips&Tricks/ Open Access: Dateiverwaltung, Videos, Adressen usw.

## PROGRAMMIERSPRACHEN



**SH 35: Assembler**
Abgeschlossene Kurse für Anfänger und Fortgeschrittene



**SH 40: Basic**
Basic Schritt für Schritt / Keine Chance für Fehler / Profi-Tools und viele Tips



**SH 71: Assembler**
Kursus/ Komplettpaket/ Befehlsposter/ Tips&Tricks/ Leserfragen

## DTP



**SH 39: DTP, Textverarbeitung**
Komplettes DTP-Paket zum Abtippen / Super Textsystem / Hochauflösendes Zeichenprogramm

## ANWENDUNGEN



**SH 78: Anwendungen**
Business-Grafik: Statistik zum Anfassen / Raffinierter Sound-editor und 15 Demos / Mit MAS 1.0 zum Einser Abitur

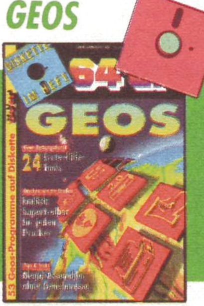


**SH 81: Anwendungen**
Zeichenprogramm der Superlative: Paint-Mania 64 / Disketten im Griff: Disk-Tool V 6.5 / Der Knopfdruck-Komponist: Maestro 64

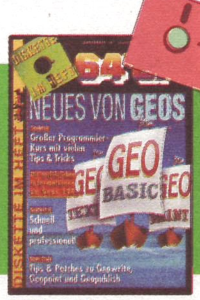


**SH 68: Anwendungen**
Kreuzworträtsel selbstgemacht/ Happy Synth: Super-Synthesizer/ Sir-Compact: Bit-Packer verdichtet Basic- und Assemblerprogramme.

## GEOS

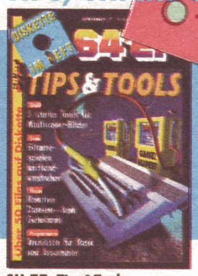


**SH 80: GEOS**
24 Erste-Hilfe-Tools / Supertreiber für jeden Drucker / Mega-Assembler ohne Geheimnisse

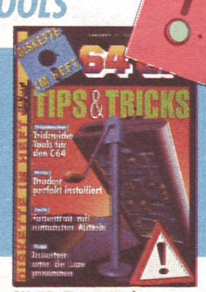


**SH 59: GEOS**
GeoBasic: Großer Programmierkurs mit vielen Tips & Tricks

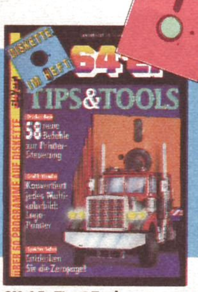
## TIPS, TRICKS & TOOLS



**SH 77: Tips&Tools**
Grafik: Tools für Multicolor-Bilder / Tricks für Basic und Assembler / Floppy: Relative Dateien - kein Geheimnis



**SH 57: Tips & Tricks**
Trickreiche Tools für den C64 / Drucker perfekt installiert



**SH 65: Tips&Tools**
Streifzug durch die Zeropage/ Drucker-Basic: 58 neue Befehle zur Printer-Steuerung/ Multicolorgrafiken konvertieren/ über 60 heiße Tips&Tricks

## HARDWARE



**SH 25: Floppylaufwerke**
Wertvolle Tips und Informationen für Einsteiger und Fortgeschrittene



**SH 47: Drucker, Tools**
Hardcopies ohne Geheimnisse / Farbige Grafiken auf s/w-Druckern



**SH 67: Wetterstation:**
Temperatur, Luftdruck und feuchte messen/ DCF-Funkuhr und Echtzeituhr/ Daten konvertieren: vom C64 zum Amiga, Atari ST und PC

# So finden Sie die Programme auf der Diskette

## DISKETTE SEITE 1

```
Ø [illegible]
27    "disklader"          prg  S. 13
Ø     "┌──────────────┐"   usr
Ø     "│  adventure   │"   usr
Ø     "└──────────────┘"   usr
90    "daten-agent 00x"    prg  S. 4
Ø     "----------------"   usr
113   "magiccastle.fin!"   prg  S. 5
24    "magic-c.docs"       prg
Ø     "┌──────────────┐"   usr
Ø     "│geschicklich- │"   usr
Ø     "│    keit      │"   usr
Ø     "└──────────────┘"   usr
51    "on a move"          prg  S. 14
1     "move-highs"         prg
Ø     "----------------"   usr
1     "flix"               prg  S. 17
17    " -a"                prg
9     " -b"                prg
2     " -c"                prg
9     " -d"                prg
9     " -e"                prg
Ø     "----------------"   usr
1     "ultimate event"     prg  S. 16
5     "ult.sprites     "   prg
3     "ult.charset     "   prg
17    "ult.areas       "   prg
12    "ult.code        "   prg
4     "ult.creator     "   prg
Ø     "----------------"   usr
44    "new crillion i"     prg  S. 6
1     "top 8"              prg
9     "crill-edi"          prg
Ø     "----------------"   usr
1     "the cube"           prg  S. 7
69    "game"               prg
Ø     "┌──────────────┐"   usr
Ø     "│    action    │"   usr
Ø     "└──────────────┘"   usr
8     "class a fighter"    prg  S. 33
Ø     "----------------"   usr
13    "sirius"             prg  S. 32
Ø     "┌──────────────┐"   usr
Ø     "│ tips & tricks│"   usr
Ø     "└──────────────┘"   usr
66    "bard's iii-ed"      prg  S. 30
Ø     "----------------"   usr
14    "pool modify"        prg  S. 31
Ø     "----------------"   usr
34    "pirates-knacker"    prg  S. 20
Ø     "----------------"   usr
1     "sensitive.cheat"    prg  ab S. 22
Ø     "----------------"   usr
1     "miss.ii-trainer"    prg  S. 32
Ø     "┌──────────────┐"   usr
Ø     "│   diskette   │"   usr
Ø     "│  beidseitig  │"   usr
Ø     "│   bespielt   │"   usr
Ø     "└──────────────┘"   usr
8 blocks free.
```

## DISKETTE SEITE 2

```
Ø [illegible]
27    "disklader"          prg  S. 13
Ø     "┌──────────────┐"   usr
Ø     "│geschicklich- │"   usr
Ø     "│    keit      │"   usr
Ø     "└──────────────┘"   usr
9     "kick and kill"      prg  S. 18
44    "kk-titl"            prg
19    "kk-inst"            prg
39    "kk-parm"            prg
68    "kk-main"            prg
5     "kk-high"            prg
1     "params-1"           prg
24    "sprset-1"           prg
9     "fntset-1"           prg
15    "tunefx-1"           prg
24    "sprset-2"           prg
1     "params-2"           prg
5     "fntset-2"           prg
16    "tunefx-2"           prg
1     "params-3"           prg
24    "sprset-3"           prg
5     "fntset-3"           prg
15    "tunefx-3"           prg
Ø     "----------------"   usr
Ø     "---lost robot---"   usr  S. 19
Ø     "----------------"   usr
8     "ØØ"                 prg
1     "Ø1"                 prg
2     "Ø2"                 prg
17    "Ø3"                 prg
2     "Ø4"                 prg
5     "Ø5"                 prg
43    "Ø6"                 prg
5     "Ø7"                 prg
1     "Ø8"                 prg
9     "Ø9"                 prg
1     "1Ø"                 prg
1     "11"                 prg
42    "12"                 prg
3Ø    "13"                 prg
2     "14"                 prg
1     "15"                 prg
1     "16"                 prg
1     "17"                 prg
13    "18"                 prg
4Ø    "19"                 prg
8     "2Ø"                 prg
1Ø    "21"                 prg
3     "22"                 prg
1     "23"                 prg
9     "24"                 prg
Ø     "┌──────────────┐"   usr
Ø     "│     ende     │"   usr
Ø     "└──────────────┘"   usr
```

# WICHTIGE HINWEISE

## zur beiliegenden Diskette:

**Aus den Erfahrungen der bisherigen Sonderhefte mit Diskette, wollen wir ein paar Tips an Sie weitergeben:**

### 1

Bevor Sie mit den Programmen auf der Diskette arbeiten, sollten Sie unbedingt eine Sicherheitskopie der Diskette anlegen. Verwenden Sie dazu ein beliebiges Kopierprogramm, das eine komplette Diskettenseite dupliziert.

### 2

Auf der Originaldiskette ist wegen der umfangreichen Programme nur wenig Speicherplatz frei. Dies führt bei den Anwendungen, die Daten auf die Diskette speichern, zu Speicherplatzproblemen. Kopieren Sie daher das Programm, mit dem Sie arbeiten wollen, mit einem File-Copy-Programm auf eine leere, formatierte Diskette und nutzen Sie diese als Arbeitsdiskette.

### 3

Die Rückseite der Originaldiskette ist schreibgeschützt. Wenn Sie auf dieser Seite speichern wollen, müssen Sie vorher mit einem Diskettenlocher eine Kerbe an der linken oberen Seite der Diskette anbringen, um den Schreibschutz zu entfernen. Probleme lassen sich von vornherein vermeiden, wenn Sie die Hinweise unter Punkt 2 beachten.

# ALLE PROGRAMME
## aus diesem Heft




# HIER




Markt&Technik
Verlag Aktiengesellschaft

Diskette zum
**Sonderheft**
Nr. 85

Die auf diesem Datenträger enthaltenen Programme sind urheberrechtlich geschützt. Unerlaubte Kopierung, Vervielfältigung, Verleih oder Vermietung ist untersagt. Jegliche unautorisierte Nutzung wird straf- und

Diese Diskettentasche besteht aus chlorfrei gebleichtem Papier

**Chefredakteur:** Georg Klinge (gk) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
**Stellv. Chefredakteur:** Arnd Wängler (aw)
**Textchef:** Jens Maasberg
**Redaktion:** Harald Beiler (bl), Herbert Großer (gr)
**Producer:** Andrea Pfliegensdörfer
**Redaktionsassistenz:** Birgit Misera, Helga Weber

**So erreichen Sie die Redaktion:**
Tel. 089/4613-202, Telefax: 089/4613-5001, Btx: 64064

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträgern. Mit Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß die Markt & Technik Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

**Layout:** Dagmar Portugall, Erich Schulze
**Bildredaktion:** Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)
**Titelgestaltung und -grafik:** Wolfgang Berns

**Anzeigenleitung:** Peter Kusterer
**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Christopher Mark (421)

**Anzeigen-Auslandsvertretung:**
**Großbritannien und Irland:** Smyth International, Telefon 0044/81340-5058, Telefax 0044/81341-9602
**Niederlande und Belgien:** Insight Media, Telefon 0031/21531 2042, Telefax 0031/2153105 72
**Italien:** Medias International, Telefon 0039/31751494, Telefax 0039/31751482
**USA und Kanada:** M & T International Marketing, Telefon 001/41 5358-9500, Telefax 001/415358-9739
**Japan:** Media Sales Japan, Telefon 0081/33504-1925, Telefax 0081/33595-1709
**Taiwan:** Acer TWP Corporation, Telefon 00886-2-7136959 Telefax 00886-2-7 151950
**Korea:** Young Media Inc., Telefon 0082-2-7 564819, Telefax 0082-2-7575789
**Israel:** Baruch Schaefer, Telefon 00972-3-5562256, Telefax 00972-3-5566944
**International Business Manager:** Stefan Grajer 089/4613-638

**So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:**
Tel. 089/4613-962, Telefax: 089/4613-791

**Leiter Vertriebsmarketing:** Benno Gaab

**Vertrieb Handel:** MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel. 089/319006-0

**Verkaufspreis:** Das Einzelheft kostet DM 16,-

**Leitung Technik:** Wolfgang Meyer (887)

**Druck:** SOV. Graphische Betriebe, Laubanger 23, 8600 Bamberg



**Sonderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Telefax 089/4613-232



**Vorstand:** Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dieter Streit

**Verlagsleitung:** Wolfram Höfler
**Operation Manager:** Michael Koeppe

**Direktor Zeitschriften:** Michael M. Pauly

**Anschrift des Verlags:** Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

**ISSN 0931-8933**

Die Zeitschrift wird mit chlorfreiem Papier hergestellt.

**Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:** Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat: Wilhelm Kister (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Heinrich Hugendubel, Carl-Franz von Quadt, Dr. Erich Schmitt, Otmar Weber.

# Copyright-Erklärung

Name:..............................................................................

Anschrift:..............................................................................

Datum:..............................................................................

Computertyp:..............................................................................

Benötigte Erweiterung/Peripherie:..............................................

Datenträger: Kassette/Diskette..............................................

Programmart:..............................................................................

Ich habe das 18. Lebensjahr bereits vollendet

..........................................................., den ...........................

..............................................................................
(Unterschrift)

Wir geben diese Erklärung für unser minderjähriges Kind als dessen gesetzliche Vertreter ab.

..........................................................., den ...........................

..............................................................................

..............................................................................

**Bankverbindung:**

Bank/Postgiroamt:..............................................................

Bankleitzahl:..............................................................

Konto-Nummer:..............................................................

Inhaber des Kontos:..............................................................

Das Programm/die Bauanleitung:..............................................

das/die ich der Redaktion der Zeitschrift 64[illegible]ersandt habe, habe ich selbst erarbeitet und nicht, auch nic[illegible]eise, anderen Veröffentlichungen entnommen. Das Pro[illegible]ie Bauanleitung ist daher frei von Rechten anderer u[illegible]r Zeit keinem anderen Verlag zur Veröffentlichung vor. Ic[illegible]mit einverstanden, daß die Markt & Technik Verlag AG d[illegible] Programm/die Bauanleitung in ihren Zeitschriften oder ihren herausgegebenen Büchern abdruckt und das Programm/die Bauanleitung vervielfältigt, wie beispielsweise durch Herstellung von Disketten, auf denen das Programm gespeichert ist, oder daß sie Geräte und Bauelemente nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt bzw. durch Dritte vertreiben läßt.

Ich erhalte, wenn die Markt & Technik Verlag AG das Programm/die Bauanleitung druckt oder sonst verwertet, ein Pauschalhonorar.

## Disklader – Programme laden mit Komfort

# Diskettenoberfläche de Luxe

*Keine umständlichen Ladeanweisungen und ein übersichtliches Inhaltsverzeichnis der Diskette auf dem Bildschirm. Unser »Disklader« erfüllt auch gehobene Ansprüche.*




**Kurzinfo: Disklader**

**Programmart:** Hilfsprogramm zum Laden der Programme auf der beiliegenden Diskette
**Laden:** LOAD":*",8
**Starten:** nach dem Laden mit RUN
**Steuerung:** Tastatur
**Programmautor:** H. Großer



Entwicklungshelfer sind gefragt, denn noch immer sind einige Arbeitsschritte nötig, um beim C64 ein Inhaltsverzeichnis von der Diskette zu erhalten. Außerdem erschweren manche Unterdateien zu einem Programm die Übersicht im »Directory«. Genau hierfür finden Sie einen »Feuerwehrmann« auf der ersten Seite der beiliegenden Diskette – den »Disklader«. Er generiert eine Benutzeroberfläche für Ihren C64. Darin sind Funktionen integriert, wie:

- Anwahl einzelner Programme (mit jeweiliger Kurzbeschreibung),
- automatisches Laden und Starten von Diskette oder
- Erkennung der richtigen Diskette bzw. Diskettenseite.

Da sich der Disklader an erster Stelle auf der Diskette zum Sonderheft befindet, genügt es, zum Laden einzugeben:

```
LOAD":*",8
```

Nach der Bestätigung mit <RETURN> dauert es ca. 15 s, bis die Datei im Speicher ist. Sie starten mit RUN und <RETURN>. Anschließend wird das File entpackt (ca. 2 s) und es erscheint die Benutzeroberfläche des »Diskladers« (s. Abbildung). In der rechten unteren Bildschirmhälfte sehen Sie weiß umrandet den Namen des ausgewählten Programms. Die unterste Bildschirmzeile ist die dazugehörige Kurzerklärung. Zusätzlich finden Sie in der rechten unteren Bildschirmhälfte den Text »Seite 1 auf Disk« oder »Seite 2 auf Disk«. Da Sie die Inhaltsverzeichnisse beider Seiten (ohne die Disk zu wenden) durchblättern können, finden Sie hier den Hinweis, auf welcher Diskettenseite sich das gewählte Programm befindet. Durch Tastendruck <CRSR aufwärts> bzw. <CRSR abwärts> wählen Sie das nächste oder vorherige Programm. Sie blättern quasi durch den Inhalt der Programme. <HOME> bringt Sie zum ersten Eintrag des Inhaltsverzeichnisses. Selbstverständlich sind nur die Programme verzeichnet, die sich eigenständig laden oder starten lassen.

<RETURN> führt Sie in den Ladeteil. Ist kein Diskettenfehler aufgetreten, erscheint kurzzeitig »00,OK,00,00« am Bildschirm. Eventuelle Fehleranzeigen bleiben sichtbar am Bildschirm (z.B. »21,READ ERROR,18,00«= Drive not ready). Sie lassen sich durch einen beliebigen Tastendruck wieder löschen. Schlagen Sie bitte vorher im Handbuch Ihrer Floppy nach und beseitigen Sie den Fehler. Eine andere Art der Fehlermeldung wird durch einen blinkenden Text dargestellt (z.B. »Bitte Disk wenden« oder »Falsche Diskette«). Sind Fehler ausgeblieben, lädt der Disklader das von Ihnen gewählte Programm von der Diskette und startet es. Ladefehler, die in dieser Phase auftreten, werden nicht mehr berücksichtigt: Der Disklader wird vom neuen Programm einfach überschrieben. Sonst könnten wir nur Programme veröffentlichen, die mit der Benutzeroberfläche zusammenarbeiten. Bei vielen Spielen, Tricks oder Tools ist dies aber nicht der Fall.

Für Sie bedeutet dies, nach jedem Starten eines Programms den »Disklader« erneut zu laden. Wer die Benutzeroberfläche verlassen will, gibt <RUN/STOP> ein. Sie befinden sich dann im normalen »Basic« des C64. Für einen Neustart befehlen Sie SYS 12032 und bestätigen mit <RETURN>. Dieser Neustart funktioniert auch nach einem Reset, d.h. wenn Sie durch den entsprechenden Taster einen Hardware-Reset ausgelöst haben. Allerdings sollten Sie zwischenzeitlich kein Programm geladen haben, da dies den verwendeten Speicherbereich überschreiben könnte. Laden Sie in diesem Falle den Disklader neu.

Wir haben bei der Programmierung größten Wert auf Kompatibilität mit den unterschiedlichsten Betriebssystemerweiterungen gelegt. Lediglich bei der Gerätekonfiguration C128 mit RAM-Erweiterung und zweiter Diskettenstation sollten Sie die externe Floppy ausschalten. (gr)

*On a move – Strategie auf Zeit*

# Alles Schiebung

*Die Taktiker unter Ihnen sind gefordert: mit 40 Levels Spielespaß. Zusätzlich gibt es einen Editor für eigene Verschiebespiele – aber nur, wenn Sie das Spiel komplett gelöst haben.*

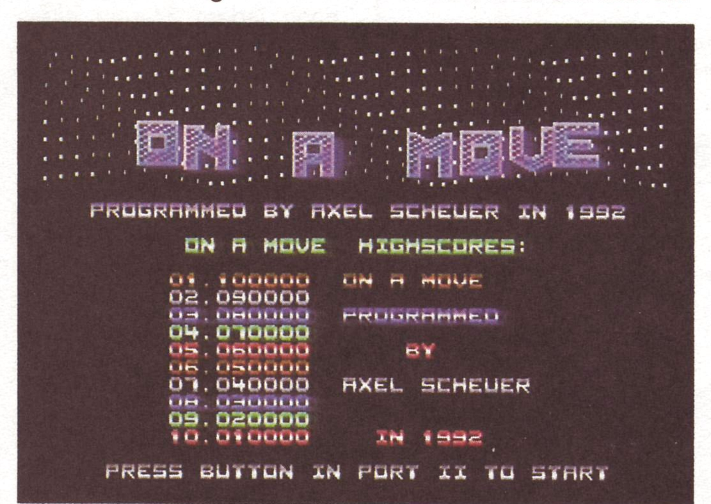
Strategiespiele können stundenlang fesseln. Aber auch das spannendste Spiel ist einmal zu Ende. Was dann? Man wirft das Spiel in die Ecke, um es vielleicht Monate später wieder mal auszugraben. Bei »On a move« hingegen erhält man nach dem letzten Level ein Kennwort. Und wenn dieses blind im Titelbild eingegeben wird, lassen sich eigene Levels entwerfen, speichern oder laden und umgestalten.

Aber zuerst sind 40 spannende Levels zu lösen. Dazu laden Sie:

```
LOAD"ON A MOVE",8
```

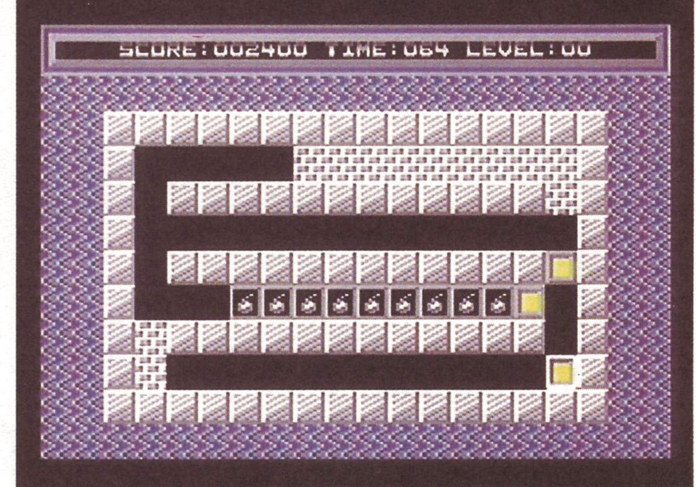
und starten mit RUN. Nach ein paar Sekunden sehen Sie das Titelbild (Abb. 1). Wissen Sie schon Ihr Kennwort? Dann geben Sie es jetzt (blind) ein und lesen Sie unter »Editor« weiter. Ansonsten bringt Sie <FEUER> am Joystick in Port 2 ins eigentliche Spiel.

Ihre Aufgabe ist es, farbige Steine durch Mauerlabyrinthe zu schieben und mit gleichfarbigen Steinen zu kollidieren. Bei Berührung mit einem oder mehreren gleichfarbigen Steinen, verwandeln Sie sich in unverrückbare Mauern. Verwandeln Sie also alle farbigen Steine in Felsmauern. Es darf kein einzelner übrig bleiben. Sollten Sie sich den Weg verbaut haben, läßt er sich freisprengen. Dazu dienen die Bomben. Natürlich wäre das sehr einfach, wenn einem nicht die Zeit im Nacken säße.




[1] Im Titelbild schreiben Sie das Kennwort für den Level-Editor

Um einen farbigen Stein oder eine Bombe zu verschieben, steuern Sie ihn/sie mit dem blinkenden Cursor (per Joystick) an und drücken danach <FEUER>. Ihr Objekt ist unterm Cursor fixiert und läßt sich nun mit dem Joystick in alle Himmelsrichtungen bewegen, wenn nicht Mauer, Wand oder ein anderer Stein auf dem Weg liegen. Doch Achtung: Sie bringen das Objekt nur in Schwung. Stoppen kann es erst beim nächsten Hindernis. Wenn dabei eine Bombe auf eine Mauer trifft, explodiert sie und nimmt ein Segment der Mauer mit. Abgelegt werden kann nur (<FEUER>), wenn das Objekt gestoppt hat.




[2] Bei ungerader Anzahl von farbigen Steinen, müssen mindestens drei zugleich Kontakt bekommen

Manchmal bleiben drei gleichfarbige Steine übrig. Diese müssen Sie mit einem Mal in eine Mauer verwandeln (Abb. 2). Je mehr Steine Sie gleichzeitig erwischen, desto mehr Punkte erhalten Sie:

Zwei gleichfarbige Steine ergeben 200 Punkte, drei 600 Punkte, vier 800 Punkte und fünf sogar 1000 Punkte. Auch das Sprengen von Mauern ergibt Punkte. Die Anzahl der auf einmal gesprengten Mauern mal 20 erhöht Ihr Punktekonto entsprechend.

Sollten Sie sich einmal ausweglos verrannt haben, unterbricht <RUN/STOP>. Und falls Sie eine Pause benötigen, drücken Sie einfach die Commodore-Taste. Sind schließlich alle Steine zu Mauern geworden, geht's im nächsten der 40 Levels weiter. Wenn Sie alle Aufgaben gelöst haben, erhalten Sie ein Kennwort. Es bringt Sie in den Level-Editor.

**Editor**

Dort können Sie alle 40 Level neu, umeditieren, laden und speichern.

Oben links am Bildschirm befindet sich die Kopfleiste. Der Cursor dort zeigt auf das aktuelle Zeichen. Er wird per Cursor runter/rechts bewegt. <FEUER> kopiert dieses Zeichen an die Position des zweiten Cursors. Dieser läßt sich per Joystick über den Bildschirm bewegen. Zusätzlich sind folgende Tasten aktiv:

| | |
|---|---|
| <F1> und <F2> | Level vor-/zurückblättern |
| <F3> und <F4> | Level-Zeit hoch-/runterzählen |
| <F5> und <F6> | Level-Paket laden/speichern |
| <F7> | aktuellen Level testen |
| <F8> | zurück zum Titelbild |
| <SHIFT CLR/HOME> | aktuelles Bild löschen |
| <CRSR runter/rechts> | Auswahl des Level-Elements |
| <CBM> | Pause im Testmodus |
| <RUN/STOP> | Abbruch des Testmodus |
| <FEUER> | kopiert ein Zeichen aus der Kopfleiste an aktuelle Cursor-Position |

Wenn Sie ein Level-Paket laden oder speichern, werden Sie nach dem Load- bzw. Save-Namen gefragt. Geben Sie hier eine Zahl zwischen »01« und »99« ein und bestätigen Sie mit <RETURN>. Sollten Sie versehentlich ins Load- oder Savemenü geraten sein, geben Sie einfach »00« ein. Beim Speichern neuer Levels wird ein altes File überschrieben, geben Sie daher keine Nummern bereits gesicherter Level-Pakete ein. (gr)

**Kurzinfo: On a move**

**Programmart:** Strategie
**Laden:** LOAD"ON A MOVE",8
**Starten:** nach dem Laden RUN eingeben
**Besonderheiten:** eingebauter Level-Editor
**Joystick:** Port 2
**Benötigte Blocks:** 51
**Programmautor:** Axel Scheuer

# Faszination Computer!

## Jetzt einsteigen, in die neue Super-Home-Computer Generation.

# Hier ist das Heft!!

Jetzt ist es da, das Heft auf das alle Computer Fans gewartet haben. Das erste deutschsprachige Sonderheft, das den Einstieg in die preisgünstige Archimedes-Super-Home-Computer-Welt mit RISC-Technologie erleichtert. Mit Themen, die jeden Computer-Begeisterten interessieren.

Ein Auszug der wichtigsten Inhalte

- komplette Vorstellung aller Archimedes-Systeme;
- Vergleichstest: Archimedes contra Amiga, Mac, ST, ...;
- umfassende Marktübersicht über Hard- und Software;
- Entscheidungshilfe beim Computerkauf.




## Ab 11. November 1992 beim Zeitschriftenhändler!

Ulrich Schell/ München

*Ultimate Event – das Skateboard der Zukunft*

# Up, up and away

*Fahren Sie auf dem Hooverboard des Jahres 2010. Balancieren Sie durch eine futuristische Landschaft. Aber Achtung: Board und Piste haben's in sich.*

Im nächsten Jahrtausend begeistert ein Sportgerät alle Freizeitfans. Ein Skateboard, das nicht rollt, sondern auf einem negativen Gravitationsfeld schwebt. Erleben Sie unglaublich hohe Sprünge über Hindernisse und nutzen Sie die schier unvorstellbare Manövrierfähigkeit. Treten Sie an gegen die Elite der Power-Board-Fahrer - Sie kommen, um zu siegen.

Laden Sie entweder über den Disklader, oder mit

```
LOAD"ULTIMATE EVENT",8
```

von der beiliegenden Diskette und starten Sie mit RUN. Danach lädt das Programm noch die Maschinenanteile und Sie sehen das Hauptmenü, über das Sie die einzelnen Spieloptionen per Tastendruck erreichen:

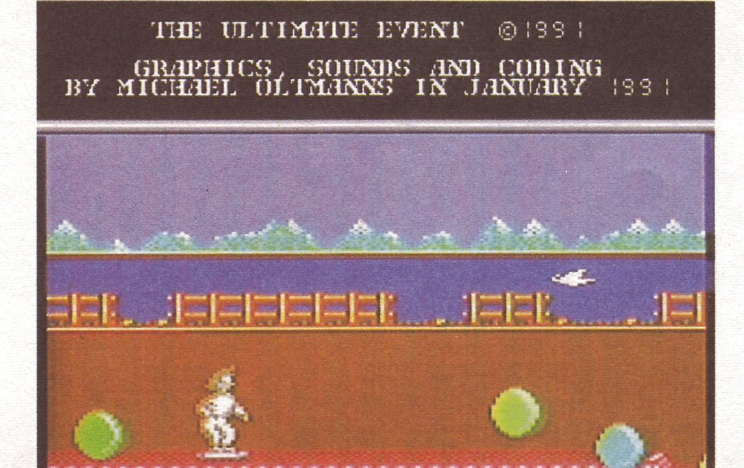
**<F1> – START**

... beginnt einen Spielablauf. Nach der Anzeige des aktuellen Spielers, die Sie mit <SPACE> abbrechen, wartet Ultimate Event mit der Aufforderung »Go for it« auf den nächsten Tastendruck. Hier sollten Sie schon den Joystick in Port 1 zur Hand haben und dann <SPACE> drücken, denn das Spiel beginnt (Abb. 1).

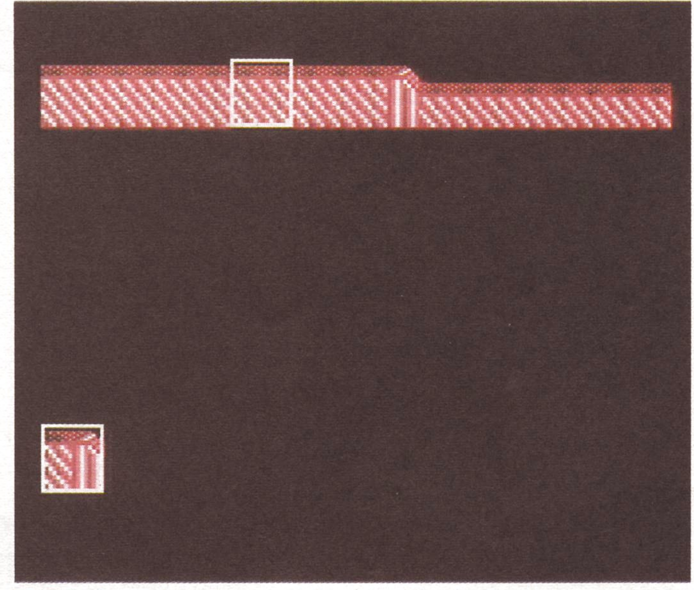
Es gilt zunächst den Hindernissen auf der Rennstrecke auszuweichen. Dazu geht bei »Joystick nach unten« auch der Power-Board-Fahrer nach unten und springt danach. Punkte gibt's, wenn Sie die entgegenkommenden »Bubbles« mit <Feuer> abschießen und anschließend berühren. Vermeiden Sie aber auf jeden Fall Kollisionen mit den gelegentlich vorbeifliegenden Vögeln.

**<F3> – PLAYER**

... erlaubt eine Namenseingabe bis zu acht beteiligten Spieler (Tastatur). Mit <RETURN> schließen Sie jede einzelne Eingabe ab. Danach läßt <SPACE> den nächsten Spielernamen zu, bzw. führt ein weiteres <RETURN> zurück zum Hauptmenü.




**[1] Verlieren Sie nicht die Balance**



**[2] Tolle Rennpisten lassen sich auch selbst konstruieren**

**<F5> – AREA XX**

... wählt pro <F5> eine andere Rennstrecke. Acht davon stehen zur Verfügung.

**<F7> – CREATOR**

... erlaubt Umgestalten der einzelnen Rennstrecken und ebenso das Speichern auf Diskette und das Laden. Dazu ist oben am Bildschirm ein Ausschnitt der Rennstrecke dargestellt (Abb. 2). Ein Teil davon ist mit einem weißblinkenden Cursor markiert. Er läßt sich mit den Cursor-Tasten nach links und rechts bewegen und <F1> bzw. <F3> scrollt den Ausschnitt darunter nach rechts oder links. Im unteren Bildschirmbereich sehen Sie ein gleichgroßes Modul. Es läßt sich mit <SPACE> in den oberen Rahmen kopieren. <+> und <-> ändern das Aussehen des Moduls. <S> speichert nach der Namenseingabe eine Rennstrecke auf Disk, <L> lädt sie nach der Eingabe des Namens wieder. <RETURN> verläßt den Creator zum Hauptmenü.

Wenn Sie eigene Strecken entworfen haben, lassen diese sich sofort über <F1> ausprobieren. (gr)

## Kurzinfo: Ultimate Event

**Programmart:** Geschicklichkeit
**Steuerung:** Joystick in Port 1
**Laden:** LOAD"ULTIMATE EVENT",8
**Starten:** nach dem Laden RUN eingeben
**Besonderheiten:** mit eigenem Spielfeld-Creator
**Benötigte Blocks:** 42
**Programmautor:** Michael Oltmanns

## Flix – Action mit Nachdenken

# Der Joystick-Killer

*Gutes Reaktionsvermögen und die Fähigkeit schnelle Entscheidungen zu treffen, sollten Sie schon mitbringen. Sonst ist das Spiel aus, bevor Sie es mitbekommen haben.*

Bei uns liefen die Joysticks heiß. Kaum einer war dabei, der seinen Spielknüppel wieder aus der Hand legte. Der persönliche Ehrgeiz war geweckt, wenigstens den ersten Level zu schaffen. Ganz im Vertrauen: Er ist lösbar. Auch wenn Sie bei den ersten Versuchen ein anderes Gefühl haben werden. Wenn Sie diese Hürde hinter sich haben, bringt der zweite Level zwar etwas mehr Ruhe, dafür beinhaltet er einige taktische Fußfallen. Der dritte Level erinnert an ein Schachbrett. Hier wird nicht nur Wert auf Taktik gelegt.

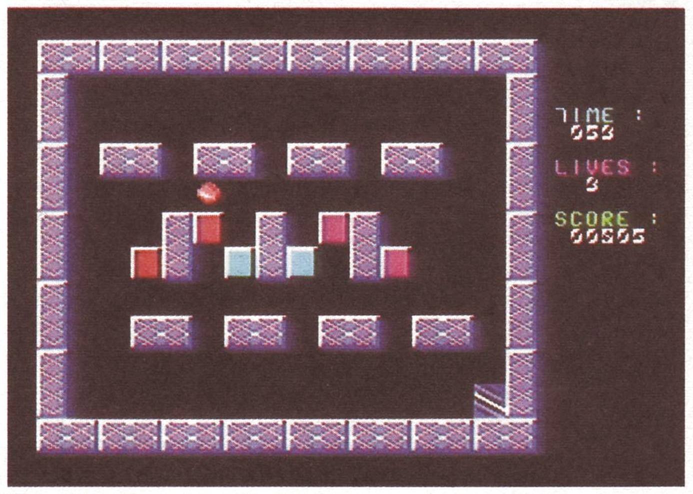
Legen Sie doch einfach mal die beiliegende Diskette ins Laufwerk und laden Sie
LOAD"FLIX",8

Danach starten Sie das Spiel mit RUN. Das Programm lädt nun noch einige Programmteile nach. Anschließend sehen Sie das Titelbild (Abb. 1). Bevor mit <FEUER> (Joystick in Port 2) das Spiel gestartet wird, sollten auch Sie bereit sein zu beginnen – gerade der erste Level muß extrem schnell gespielt werden.

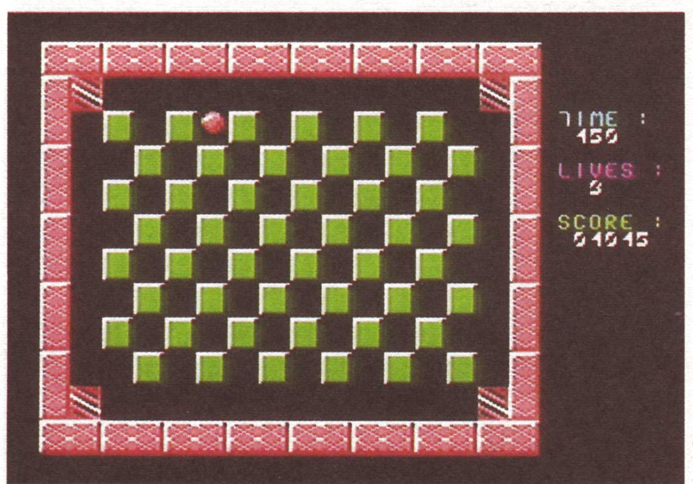
Im ersten Level (Abb. 2) sehen Sie ein Spielfeld auf dem grüne Steine scheinbar wahllos verteilt sind. Ihre Aufgabe ist es, mit dem Ball (in etwa in der Mitte des Bildschirms) per Joystick die Steine anzufahren und per <FEUER> in das Explosionsfeld (rechts oben) zu schießen. Das ist natürlich nicht auf einmal möglich. Schießen Sie daher die Steine zuerst an den Bildschirmrand – aber auf keinen Fall in eine Ecke. Ansonsten bringen Sie den Ball nicht mehr dazwischen und können daher auch nicht schießen. Vorsicht vor den kleinen Sternchen rechts unten. Falls der Ball diese berührt explodiert er und der Level ist verloren. Auch Steine sollten nicht dorthin geschossen werden. Drei Leben stehen zur Verfügung, in denen dieser Schirm geknackt werden muß, sonst beginnt das Spiel von vorne.

**[1] Das Spiel starten Sie mit <FEUER> im Joyport 2**

**[2] In Level eins ist Geschwindigkeit gefragt**




**[3] Level zwei ist etwas für Taktiker**




**[4] Versuchen Sie das Schachbrett abzuräumen**

Wenn Sie es (vielleicht nach mehreren Versuchen) geschafft haben, belohnt Sie Level zwei mit etwas mehr Ruhe (Abb. 3). Die Taktik bleibt die gleiche. Auch hier schießen Sie mit dem Ball farbige Steine übers Spielfeld und »versenken« sie. Aber hier stehen vier Explosionslöcher parat – in jedem Eck eines. Überlegen Sie sich genau, wohin Sie die Steine schießen. Nach diesem Level erscheint ein Schachbrett (Abb. 4). Hier hilft nur Taktik (und Geschwindigkeit). (gr)

### Kurzinfo: Flix

**Programmart:** Action und Strategie
**Laden:** LOAD"FLIX",8
**Starten:** nach dem Laden RUN eingeben
**Joystick:** Port 2
**Benötigte Blocks:** 47
**Programmautor:** Jan Westphal

*Kick and Kill – da hüpft der Joystick!*

# Wer wird denn gleich in die Luft gehen?

*Für Choleriker maßgeschneidert: In diesem Spiel gewinnt, wer am schnellsten an der Decke ist!*

Buntes Treiben auf dem Spielfeld für einen oder zwei Spieler, jede Menge Sprites, kontinuierlich steigender Schwierigkeitsgrad, Cheatmodus und individuelle Spielgestaltung durch »Sets«: Das sind die Highlights dieses lustigen Jump'n'Run-Spiels!

Laden Sie mit:

```
LOAD "KICK AND KILL",8
```

und starten Sie mit RUN.

Die restlichen Dateien werden per Schnelladeroutine in den Computer geholt. Wenn das Titelbild auf dem Bildschirm erscheint, geht's mit <SPACE> weiter. Jetzt können Sie mit <F1> das Spiel aufrufen (Play Game) oder sich per <F3> (Instructions) die Beschreibung zum Spiel ausgeben lassen. Egal, welche Wahl Sie treffen: Sie muß mit <SPACE> bestätigt werden. Warten Sie aber, bis beide Spielfiguren im oberen Bildschirmbereich aufgetaucht sind.

<F1> **Play Game**: Wählen Sie zu Beginn das gewünschte »Spiele-Set« (1 bis 3) per Joystick Port 2. Auf Knopfdruck erscheint das Hauptmenü:
- <F1>: Spiel starten
- <F3>: Anzahl der Spieler festlegen (»One« ist voreingestellt)




**Spiele-Set 3: Die beiden Besen Clean und Clone müssen versuchen, die Käfer zu vertreiben.**

- <F4>: ... ändert die Spieler-Sprites,
- <F5>: ... stellt den Schwierigkeitsgrad ein
- <F6>: Beide Joysticks werden gleichgeschaltet: Damit kann ein Spieler beide Steuergeräte (Port 1 und 2) benutzen.
- <F7>: ... legt fest, ob man sich in den High score eintragen oder im Cheatmodus spielen will.
- <F8>: Enthält das Set ein Musikfile (Typ Romuzak ab Adresse $E000), läßt sich zwischen Musik und Soundeffekten umschalten.

Dann geht's los: Allein oder zu zweit muß man versuchen, alle »Nasties« von der Bildfläche zu verbannen. Doch Vorsicht: Wenn Sie die quirligen Kobolde berühren, verlieren Sie eins Ihrer Leben! Im Spiel gibt's keine Laserpistolen oder ähnliches Kriegsspielzeug, um sich seiner Haut zu wehren. Welche Geschütze kann man also auffahren? Ganz einfach: Sie müssen auf der Ebene **unter** dem Nastie ein paarmal gegen die Decke springen – schon erstarrt er zur Salzsäule! Doch jetzt kommt die Hauptarbeit: Klettern Sie rasch nach oben, und kicken Sie das bewegungslose Wesen vom Bildschirm.

Beachten Sie den »Powerblock«, etwa in der Mitte der beiden untersten Ebenen. Wenn Sie ihn per Hochsprung berühren, lähmen Sie alle Nasties auf einen Streich!

Bei eingeschaltetem Cheatmodus stehen zusätzliche Funktionen zur Verfügung:
- Joystick nach unten und Feuerknopf einige Sekunden drücken: Damit erhält man ein Bonusleben. Anschließend kann man aber nur nach links oder steuern.
- Joystick aufwärts/abwärts und Feuertaste gedrückt: ... erzeugt den gleichen Effekt wie der Powerblock – allerdings mit dem Unterschied, daß der nicht kleiner wird.
- Joystick oben links oder rechts und Feuerknopf: ... ermöglicht dem Spieler Richtungswechsel nach links oder rechts, falls ein Kobold in der Nähe ist. Dann übernimmt aber der Computer sofort wieder die Steuerung.

Bei »Kick and Kill« besteht die Möglichkeit, eigene Sprites, selbst zusammengestellten Hintergrund und eigenen Sound einzubinden (Abb.). Ein Spiele-Set besteht aus vier Einzeldateien (das Ladeprogamm Kick and Kill und alle mit KK gekennzeichneten Files sind zwingend vorgeschrieben): PARAMS, SPRSET, FNTSET, TUNEFX. Auf der Diskette zu diesem Sonderheft sind die Sets von 1 bis 3 durchnumeriert, jedes besitzt fünf Levels.
- TUNEFX-File: Verwenden Sie am besten eine »Romuzak«-Sounddatei. Sie wird nach Adresse $E000 geladen, der Einsprung für die Initialisierungsroutine muß ebenfalls bei $E000, der für die Abspielroutine bei $E003 liegen.
- FNTSET-Datei: ... enthält alle Multicolorzeichen (Ausnahme: Buchstaben, Zahlen) und solche, die für den Aufbau der einzelnen Ebenen verwendet werden. Um diese Zeichen zu gestalten, braucht man lediglich einen Zeichensatzeditor, der auch Multicolorzeichen generiert.
- SPRSET-File: ... umfaßt alle Sprites der Spielfiguren und Nasties. Verwenden Sie dazu einen x-beliebigen Sprite-Editor, der Mulitcolor-Sprites erzeugt.
- PARAMS-Datei: Der Inhalt läßt sich komfortabel mit dem Punkt »Parameters« <F3> im Instruction-Teil festlegen: Multicolorfarben für oberen und unteren Bildschirm, Sprite-Farben, Namen der Spielfiguren usw.

Viel Spaß bei der lustigen Jagd über den Bildschirm! (bl)

### Kurzinfo: Kick and Kill

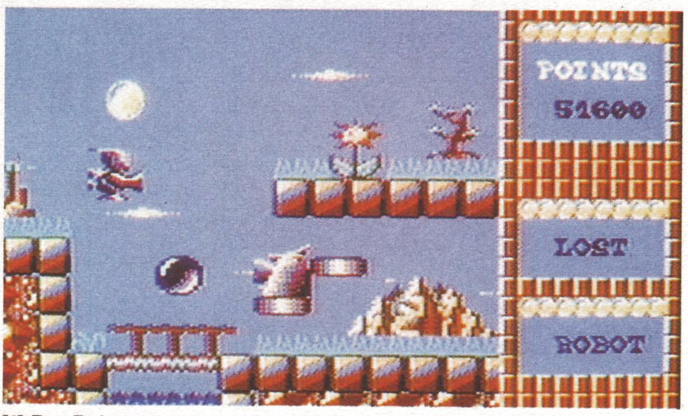
**Programmart**: Action und Geschicklichkeit
**Laden**: LOAD "KICK AND KILL",8
**Starten**: nach dem Laden RUN eingeben
**Steuerung:** Joysticks Port 1 und 2
**Besonderheiten**: Vor dem Spielstart sämtliche Erweiterungsmodule aus dem Expansionsport entfernen!
**Benötigte Blocks**: 324
**Programmautor**: Christian Dombacher/Hermann Denk

*Lost Robot – Kampf um die Rückkehr*

# Verloren in einer fremden Welt

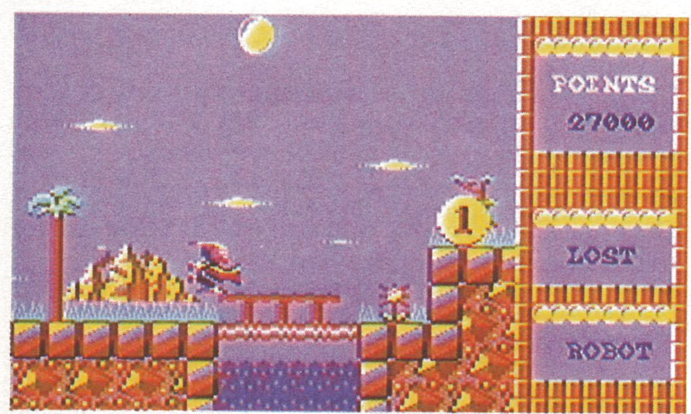
*In den interplanetarischen Outbacks sucht ein einsamer Roboter den Rückweg zur Heimat. Steuern Sie ihn. Finden Sie für ihn den Ausweg. Doch achten Sie auf Angreifer.*

Ein interessantes Experiment stand auf dem Programm. Bis jetzt konnte man lediglich mit Raumgleitern den Hyperraum durchqueren. Zum ersten Mal in der Geschichte der Menschheit sollte jetzt ein neuer Transmitter den Sprung durchs Universum ermöglichen - ohne aufwendige Starts und Landungen, ohne Zeitverschiebung und ohne die lange Reise in einem Raumschiff. Ein kurzer Schritt durch das Dimensionstor des Transmitters - und die Reise wäre beendet. Doch bevor man den ersten Menschen auf die Reise schickte, mußte diese neue Errungenschaft getestet werden. Mit einem Humanoiden, einem Roboter. Nur seine Aufzeichnungen konnten Aufschluß über Gefahren einer Dimensionsreise geben.




**[1] Der Roboter startet seine Odyssee in einer unwirklichen Welt**

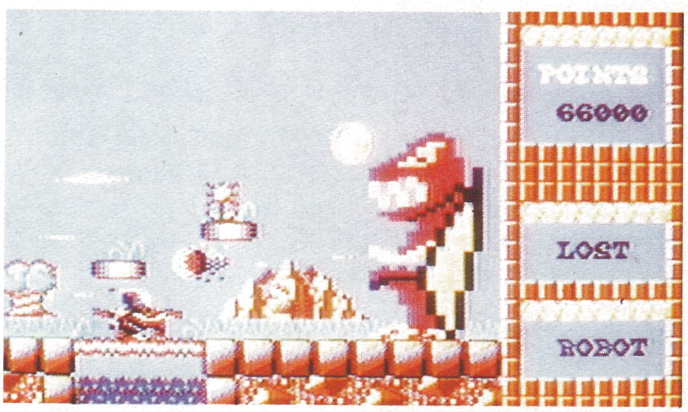
Heute, am 20sten Februar 4003 ist es soweit. Die Antennen des Transmitters sind auf einen Planeten im Sternzeichen des Alpha Zentaur gerichtet. Ein Roboter vom Typ 16LXY23 wurde für seine wissenschaftliche Aufgabe aufwendig programmiert. Und für alle Eventualitäten wurden Phaserwaffen installiert.




**[2] Goldmünzen schaffen Lebensenergie**

Nur noch einige Augenblicke bis zum Start. Der Countdown läuft: Three, two, one, zero.

Da - niemand weiß wie es geschehen konnte - die Antenne schielt um wenige millionstel Grad am Planeten vorbei. Wo ist der Roboter gelandet? Niemand kennt die Reichweite des Transmitters. Das Dimensionstor kann nur noch wenige Minuten aufgebaut bleiben.




**[3] Viele Abenteuer warten auf der Suche nach dem Ausweg**

Auf einem fremden Planeten, viele tausend Lichtjahre von der Erde entfernt, überstrahlt ein Lichtblitz das Halbdunkel einer fremden Sonne - ein Roboter materialisiert in einer unwirklichen Welt. Kann er sich gegen die aggressiven Kreaturen dort behaupten? Kann er es bis zu dem Dimensionstor schaffen um in seine Welt zurückzukehren. Sind die wissenschaftlichen Aufzeichnungen für immer verloren?

Schlüpfen Sie in die Rolle des verlorenen Roboters. Kämpfen Sie sich durch die Gefahren eines fremden Planeten. Dazu laden Sie das Spiel von der beiliegenden Diskette:

```
LOAD"00",8,1
```

Damit startet »Lost Robot« alleine und lädt die noch notwendigen Programmteile von Diskette nach. Anschließend startet Ihr Roboter seinen Kampf in der unwirklichen Welt (Abb. 1 und 3). Steuern läßt er sich über einen Joystick in Port 2:

| | |
|---|---|
| <nach oben> | Roboter fliegt nach oben bis zu einer bestimmten Grenze. In Level 2 ist diese Grenze der obere Bildschirmrand. |
| <nach unten> | Roboter bewegt sich (nur in Level 2 und 3) nach unten |
| <nach rechts> | Roboter läuft nach rechts |
| <nach links> | Roboter bewegt sich nach links |
| <FEUER> | Roboter feuert in Laufrichtung |

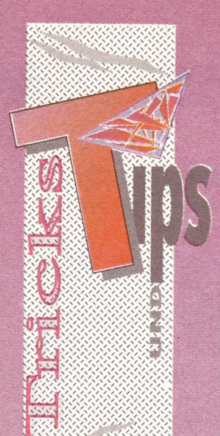
Zusätzlich sollten Sie auf Goldmünzen achten (Abb. 2). Sie erscheinen z.B. wenn bestimmte Kreaturen erledigt wurden. Die Goldmünzen geben Ihnen 1100 Punkte, bei drei davon erhalten Sie ein extra Leben (nach dem ersten Level). Auf dem Bildschirm erscheint dafür »1 UP«.

Zusätzlich können Sie mit <SHIFT/LOCK> eine Pause einlegen und beenden.

Noch ein Tip für Besitzer von C 128. Schalten Sie Ihren Drucker aus, sonst läßt sich »Lost Robot« evtl. nicht laden. (gr)

**Kurzinfo: Lost Robot**

**Programmart:** Geschicklichkeit
**Laden:** LOAD"00",8,1
**Starten:** Autostart
**Joystick:** Port 2
**Benötigte Blocks:** 266
**Programmautor:** Sven Forstmann




*Pirates-Knacker –*
*»Jolly Roger« ahoi!*

# Klar Schiff zum Entern!



*Nach wie vor eines der beliebtesten C-64-Games: »Pirates«, ein sturmerprobtes Abenteuerspiel für rauhbeinige Freibeuter. Unser Utility informiert Sie stets über den aktuellen Spielstand und hilft Ihnen, ungeschoren den nächsten Hafen zu erreichen!*

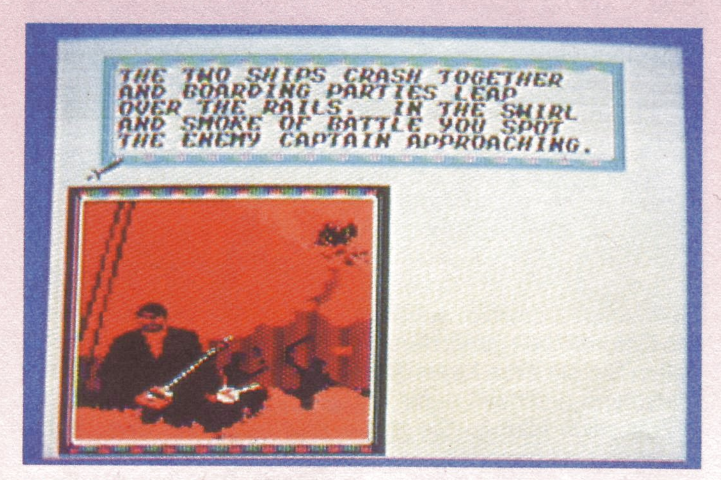
Keine Angst, der Spielespaß bleibt unvermindert bestehen: Das Knacker-Tool liest nur gerade gültige Daten von der Spielstanddisk – was Sie mit den Informationen anstellen, bleibt Ihrem taktischen Geschick und Scharfsinn überlassen!

Kopieren Sie »Pirates-Knacker« auf die separate Spielstanddiskette (SAVEGAME) zu Pirates, dann laden Sie das Utility mit:

```
LOAD "PIRATES-KNACKER",8
```

Nach dem Start mit RUN erscheint der Menübildschirm (Abb. 2). Die Optionen ruft man per entsprechender Zahl auf:

**1. Nur die Städte:** Hat die Floppy ihre Arbeit beendet, erscheinen umfangreiche Listen, unterteilt in folgende Spalten: Stadt, Nation, Anzahl Forts, Anzahl Soldaten, Anzahl Einwohner, Goldstücke, Status und Attraktivität der Gouverneurstochter. Der numerische Status wird in Klammern (wie im Spiel) angezeigt. Werte von 0 bis 3 für die Attraktivitätsklassen bedeuten z.B. »potthäßlich«. Die Städtekoordinaten erscheinen ebenfalls, sind aber für den Spielablauf nicht relevant.




**[1] Per Säbel und Enterhaken knackt man jede Fregatte**

**2. Alles Bekannte:** Zusätzlich zur Städtetabelle gibt das Tool noch den Kalender aus. Der Pirates-Knacker kann allerdings nicht das aktuelle Jahr ermitteln. Startet Ihre Pirates-Spielstandversion nicht im Jahr 1660, muß man die richtige Zahl in der Listing-Zeile 50 eintragen. Bei »Reputation« und »Stimmung der Crew« läßt sich den Zahlenwerten kein im Spiel verwendeter Ausdruck zuordnen – der wird vermutlich erst bei der Ausgabe des Party- und Personalstatus berechnet.

**3. Alles:** ... bringt alle Bytes auf den Bildschirm, deren Funktion nicht identifiziert wurde. Zusätzlich erscheinen CHR$-Zeichen, die dem jeweiligen ASCII-Wert entsprechen. Taucht ein bestimmter Code mehr-

```
PIRATES-KNACKER

WOLLEN SIE ...
 1  NUR DIE STAEDTE
 2  ALLES BEKANNTE
 3  ALLES
 4  DIRECTORY LESEN
 5  HALL OF FAME
 6  ENDE

 EINGABE: ?
```

**[2] Wissen ist Macht: Mit unseren Infos haben Sie mehr vom Piratenleben!**

mals hintereinander auf, wird er nur einmal ausgegeben. Dahinter steht in Klammern, wie oft er gefunden wurde.

**4. Directory lesen:** ... zeigt das Inhaltsverzeichnis der aktuellen Disk im Laufwerk. Per Tastendruck geht's wieder zurück ins Menü.

**5. Hall of Fame:** ... lädt die Bestenliste und bringt sie auf den Bildschirm.

**6. Ende:** Damit verläßt man das Utility ohne Reset.

## Programmhinweise

Die gefundenen Daten lassen sich zum seriell angeschlossenen Drucker schicken. Bestätigen Sie die Abfrage »Ausdruck« mit <RETURN>. Das Programm arbeitet mit Sekundäradresse 9. Falls Ihr Drucker da nicht mitmacht, läßt sich der Wert in Zeile 270 ändern. Per beliebiger Taste unterbricht man die Ausgabe nach jedem Datenblock. Weiter geht's mit:

- <M>: zurück zum Menü,
- <D>: weiterdrucken. Vorher wartet der Drucker auf eine weitere Taste (z.B. <SPACE>).
- <N>: nächster Datenblock.

Nach der Druckausgabe eines Byte-Blocks muß man erneut eine Taste drücken, um weiterzumachen. So springt man z.B. häppchenweise zu Datenblöcken, die man drucken will.

Wer noch weitere Tips und Tricks zu diesem Seeräuberspiel (Abb. 1) sucht, sollte sich das Longplay mit komplettem Lösungsweg im 64'er-Magazin 4/91 vornehmen. (bl)

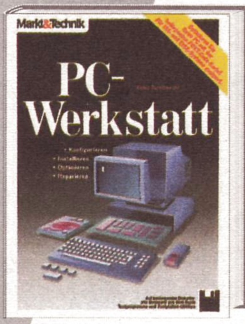
## Kurzinfo: Pirates-Knacker

**Programmart**: Datenscanner zu Pirates
**Laden**: LOAD "PIRATES-KNACKER",8
**Starten**: nach dem Laden RUN eingeben
**Besonderheiten**: Achtung: Nur mit Spielstanddiskette des Originalspiels anwendbar (klappt nicht mit Raubkopien!)
**Benötigte Blocks**: 34
**Programmautor**: Martin Walter

# Sichern Sie sich professionelles HARDWARE-WISSEN!

An alle Hardware-Einsteiger und Hardware-Profis: Die Experten des Markt&Technik-Verlages bieten Ihnen ihr Wissen an. Grundlegend und umfassend - professionell und verständlich. Vom Standard-Werk der Hardware über ein aufregendes Multimedia-Buch bis hin zur detaillierten Anleitung zum Aufbau eines Mini-Rechners. Sichern Sie sich genau das Hardware-Wissen, das Sie brauchen. Denn nur wer die Hardware seines PCs kennt, kann wirklich effizient arbeiten!

**Holen Sie sich wertvolles Hardware-Wissen: Buch + Diskette + Platine!**




Klaus Dembowski
**PC-WERKSTATT**
Der Leser erfährt hier alles über die Systemkomponenten des PC, so daß jede Scheu vor dem Kontakt mit der Hardware entfällt. Speicheraufrüstung oder ein zusätzliches Laufwerk sind damit kein Problem mehr. Und wenn der Rechner überhaupt nicht mehr funktioniert, kann man sich mit Hilfe der beiliegenden Platine eine Post-Code-Karte zur Fehlerdiagnose selber bauen.
1992, ca. 300 Seiten, inkl. Diskette und Platine
ISBN 3-877**91-344**-X ca. DM 98,-




Herbert Bernstein
**PC-SPEICHERMEDIEN**
Alles über Halbleiterspeicher, Floppy- und Festplatten-Laufwerke, Backup-Systeme, optische Speicher und deren Schnittstellen. Ein technischer Wegweiser und Einkaufsführer für fortgeschrittene PC-Anwender, die ihren Computer eigenhändig erweitern wollen. Neben ganz praktischen Kauf- und Einbau-Tips erfährt der Leser eine Menge über die Funktion der Bauteile.
1992, ca. 800 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-877**91-162**-5 ca. DM 89,-




Hans-Joachim Blank
**LOGIKBAUSTEINE - GRUNDLAGEN, PROGRAMMIERUNG UND ANWENDUNG**
Dieses vielseitige Praxisbuch beschreibt vor allem die Programmierung der modernen Logikbausteine. Und es stellt viele interessante Anwendungsbeispiele vor, z.B. Paßwortdecoder, Aufzugssteuerung oder Multibus-Schnittstelle. Auf zwei HD-Disketten (5,25") werden als Starter-Kit mitgeliefert: Logik-Compiler, Simulator für die Bausteinfunktionen, GAL-Programmer-Software und Designbeispiele!
1992, 421 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-877**91-072**-6 DM 79,-




P. Wratil/D. Schwampe
**MULTIMEDIA FÜR VIDEO UND PC**
Einladung zur Entdeckungsreise ins Multimedia-Land. Wie Sie die aufregenden Möglichkeiten der Technik selbst erleben können, beschreiben die Autoren in diesem Praxisbuch, das eine unbestückte Platine enthält. Mit etwas Lötzinn und Erfahrung läßt sich daraus eine Genlock- und Multimedia-Karte basteln. Ein Multimedia-Software-Paket und Diagnose-Software werden auf Diskette mitgeliefert.
1992, 372 Seiten, inkl. Diskette und Platine
ISBN 3-877**91-194**-3 DM 98,-




Klaus Dembowski
**PC-GESTEUERTE MESSTECHNIK**
Die praxisgerechte Anleitung zur Entwicklung von Meßsystemen mit Hilfe von Einsteckkarten, der RS232- und der IEC-Schnittstelle. Einsteigern und Profis liefert dieses „Kochbuch" neben erprobten Konzepten und Hintergrundwissen als Besonderheit eine IEC-Bus-Platine, die voll kompatibel zum Industriestandard ist. Die Software für die Platine und alle im Buch beschriebenen Meßprogramme werden auf einer Diskette mitgeliefert.
1991, 471 Seiten, inkl. Diskette und Platine
ISBN 3-890**90-958**-2 DM 119,-

Außerdem lieferbar:

Herbert Bernstein • **HARDWARE-HANDBUCH FÜR PC/XT/AT UND KOMPATIBLE** • 1990, 431 Seiten • ISBN 3-89090-913- 2 DM 79,-

J. Koch/M. Schusser • **PC/XT/AT-KOMPENDIUM** • 1989, 504 Seiten, inkl. Diskette • ISBN 3-89090-778-4 DM 69,-

Kai Hamann • **PC-BASTELBUCH** • 1990, 309 Seiten, inkl. Diskette und Platine ISBN 3-89090-331-2 DM 98,-

Herbert Bernstein • **PC-TUNING** • 1991, 552 Seiten, inkl. Diskette ISBN 3-89090-950-7 DM 69,-

Uwe Gerlach • **DAS TRANSPUTERBUCH** • 1991, 464 Seiten, inkl. Diskette und Platine • ISBN 3-87791-019-X DM 119,-

P. Wratil/R. Schmidt • **DER PC ALS INTELLIGENTE SCHALTZENTRALE** 1990, 506 Seiten, inkl. Diskette und Platine • ISBN 3-89090-651-6 DM 119,-

H.-J. Blank/H. Bernstein • **PC-SCHALTUNGSTECHNIK IN DER PRAXIS** 1990, 506 Seiten, inkl. Diskette und Platine • ISBN 3-89090-914-0 DM 119,-

P. Wratil/R. Schmidt • **PC/XT/AT - MESSEN, STEUERN, REGELN** 1987, 255 Seiten, inkl. Platine • ISBN 3-89090-477-7 DM 99,-




DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!

**Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt&Technik-Verlages: Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!**

6221-1

*Ewige Leben, unendlich viel Energie*

# Level 99: Freie Fahrt!

*Schon wieder im vorletzten Level gescheitert? Bevor Sie den Computer aus dem Fenster werfen: Verwenden Sie lieber unsere Tips und Cheat-Modi!*

## Le President (64'er-Sonderheft 49)

Wer bereits im Anfangsjahr (also 2010) Krieg führen möchte, muß darauf achten, daß im Menü »Landwirtschaft« der Getreidevorrat gleich Null ist. Dann aktiviert man den Menüpunkt Auswertung und gibt bei der Frage »Landwirtschaft oder Vorräte« die Zahl 1 ein. Jetzt erscheint das Kriegsmenü. Dort wählt man, welches Land man angreifen will. Nach erfolgreicher Schlacht geht's mit der Auswertung weiter. Allerdings: Einige Bürger verhungern bei dieser Aktion, da es kein Getreide gibt.

## Exis (64'er-Sonderheft 79)

Das Spiel kann man nach einem Reset nicht mehr ordnungsgemäß starten. Daher lassen sich mit folgenden POKEs Lebensanzahl und Zeitlimit nur mit einem Modul, z.B. Final Cartridge, beeinflussen:

```
POKE 32713,173 (Leben)
POKE 32040,0 (Zeit)
```

Nach einem Reset (ohne Modul!) kehrt man zwar per SYS 38932 wieder in den aktuellen Level zurück, aber der C64 stürzt sang- und klanglos ab, sobald man die Spielstufe erfolgreich hinter sich gebracht hat.

## Sensitive (64'er-Sonderheft 79)

Unlösbar? Von wegen! Mit unserem Cheat-Modus und den POKEs für unendlich viele Leben rückt man diesem verzwickten Geschicklichkeitsspiel zu Leibe, vorausgesetzt, Ihr C64 hat einen Reset-Knopf.

Laden Sie das Spiel von der Diskette zum 64'er-Sonderheft 79:

```
LOAD "SENSITIVE",8
```

und starten Sie mit RUN. Nicht beim Intro, sondern nur im ersten Level darf der Reset-Knopf gedrückt werden. Jetzt lädt man das Trainerprogramm von der Diskette zum 64'er-Sonderheft 85:

```
LOAD "SENSITIVE.CHEAT",8
```

und startet wie gewohnt mit RUN. Kurz darauf erscheint erneut das Spiele-Intro. Per Knopfdruck (Joystick 2) geht's wieder ins Spiel. Zunächst scheint sich nichts verändert zu haben: Wenn man aber das letzte der vier Leben verliert, erscheint das Levelbild erneut – jetzt hat man 99 Leben! Die zweite Änderung: Steht man auf dem EXIT-Feld, geht's per Tipp auf <RESTORE> in den nächsthöheren Level – auch, wenn noch nicht alle Blöcke zerstört wurden.

Folgende POKEs muß man nach dem Laden von Sensitve, aber vor dem Start mit RUN im Direktmodus eingeben:

```
POKE 7866,197
POKE 7868,197
```

Damit blockiert man die Anzeige der Restleben.

Der Spielverlauf ist zwar durch den Cheat und die POKEs nicht einfacher, aber jetzt darf die Kugel beliebig oft ins Nichts stürzen, ohne daß man wieder beim ersten Level anfangen muß!

## Think Cross (64'er Top-Spiele 2)

In dieser Preview-Version versteckt sich ebenfalls ein Cheat-Modus: Als Levelcode gibt man »FROSCH« ein und drückt <RETURN>. Dann kommt man mit <+> in den jeweils nächsthöheren Level!

## Golden Pyramids (64'er Top-Spiele 2)

Unendlich viele Leben erhalten Sie, wenn Sie im Spiel den Feuerknopf (Joystick Port 1) so lange drücken, bis der Bildschirmrahmen aufleuchtet.

## Bomb Jack II

Unterbrechen Sie das Spiel mit einem Reset, geben Sie im Direktmodus:

```
POKE 7053,200: SYS 3303
```

ein. Jetzt verfügt Bomb Jack über Energie satt und ist für die Monster kein Kanonenfutter mehr. Damit kann man auch die teilweise recht kniffligen Lösungswege der einzelnen Levels üben.

## California Games

Bei der Fahrt mit dem BMX-Rad ist der Joystick auf Dauerfeuer zu stellen und nach rechts zu drücken, bei Hindernissen kurz nach links. Damit durchquert man spielend das Gelände!

## Creatures

Mit etwas Geduld läßt sich der Cheat-Modus aktivieren:

Nach dem Laden des Spiels (Abb. 1) muß man abwarten (ca. vier bis fünf Minuten), bis die Intromusik ausklingt. Bewegen Sie jetzt den Joystick nach links und rechts. Wenn sich die Sprites verfärben, hat man unendlich viele Leben.



**[1] Creatures: Clyde Radcliff in Nöten**

## Danger Freak

Mit einer Datumseingabe kommt man bei dieser Stunt-Action-Simulation in den Cheat-Modus (unendliche viele Leben). Geben Sie bei Spielbeginn diese Zahlen ein:

```
17.04.70
```

## Das Drachental

Hier die Komplettlösung zu diesem beliebten Adventure:

**w, n**
**nimm Dolch, s, öffne Truhe**
**nimm Geld, Krug, schliesse Truhe, o, o**
**nimm Seife, Spange, w, n**
**gib Geld König, s, s, s, s**
**lege Seife, Dolch, o, o, s**
**gehe Haus, gebe Spange Hexe, n**
**n, w, w, w, n**
**lege Krug, schwimm, sag TROWREBUAZ**
**nimm Schwert, schwimm, nimm Krug**
**fuell Krug, s, s, toete Ritter, w**
**gehe Haus, gebe Wasser, Mann, s, o, ,n, n**
**fuell Krug, s, o, nimm Seife, o**
**nimm Zwiebel, o, o, lege Schwert**
**nimm Seil, w, s, w, s, schau Wiese**
**<*> w, s, s**
**gehe ueber Baumstaemme, trink Wasser**
**w, s, spiel Floete, o, lies Inschrift, w**
**s, wirf Seil, o, gebe Zwiebel Vogel, o, o**
**n, nimm Kessel, wirf Seife in Kessel, s**
**gebe Kessel Drachen, w, w, w, n, n, o, o**
**n, n, o, n, o, n, o, nimm Stein, schau Loch**
**nimm Diamant, w, w, w, n, n, n, n**
**J**
**schenke Diamant**

Anmerkung zu <*>: Falls Sie der Nachtwaldtiger ent-

deckt, verjagt er Sie aus dem Wald. Dann müssen Sie wieder an der mit dem Stern < * > gekennzeichneten Stelle beginnen. Jeden verlorenen Gegenstand sollte man unbedingt erneut aufsammeln!

## Defender of the Crown

Dieses verzwickte Taktikrollenspiel (Abb. 2) läßt sich mit unseren Tips leichter lösen:
- Die Burg sollte zu Beginn ganz oben im Norden liegen,
- G-Riding und die Rettungsaktion für die Frauen bringen nichts - meist scheitert man bei einer der beiden Aufgaben.
- Wenn man um Länder kämpft (und dabei natürlich gewinnt!), kann das Tournament nützlich sein.
- Zwischen Home Castle und den südlichen Burgen sollte eines der Länder liegen,
- will man normannische Burgen angreifen, wählt man »Saxon Castles« und klickt »except« an. Dann kann man die Länder durchqueren.
- Es hat keinen Sinn, feindliche Burgmauern restlos einzureißen. Besser ist, nur zwei Breschen in die Mauer zu schlagen und dann »Greek Fire« zu benutzen (damit reduziert man die feindliche Streitmacht).
- Kaufen Sie zu Beginn des Spiels nur Soldaten und ein Katapult. Wenn das Monatseinkommen später etwa 40 Golds beträgt, kann man getrost auch zusätzliche Ritter erwerben.
- Es lassen sich höchstens 250 Soldaten (oder ebensoviele Ritter) als Armee aufstellen, der Rest bleibt zu Hause. Daher lohnt es nicht, mehr Krieger als maximal 250 zu kaufen.
- Man sollte seine Finanzen möglichst rasch in die eigene Streitmacht investieren - sonst wird man schnell angegriffen.
- Kaufen Sie nie Burgen zu einzelnen Ländern, denn dafür muß man Soldaten abstellen (und die sind in der Armee besser aufgehoben).

## Deflector

Je höher die Levelnummer, desto schwieriger! Mit Trainer-POKEs geht's leichter:
Legen Sie die Originaldisk ins Laufwerk und laden Sie das Spiel mit:

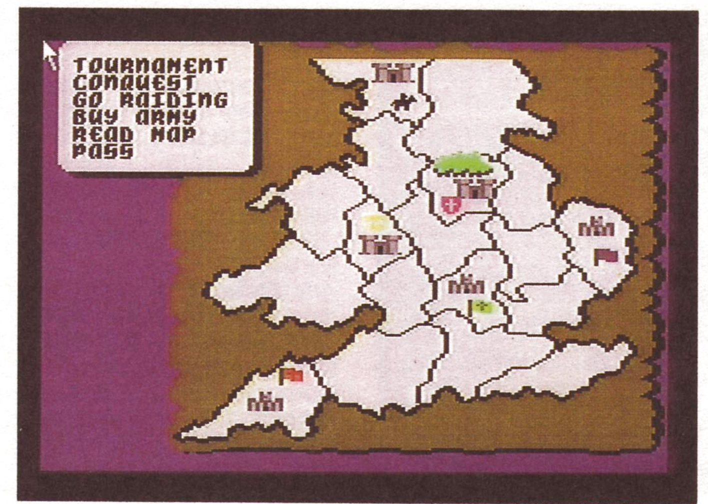
```
LOAD "???",8,1
```

Wenn sich der Cursor wieder mit READY meldet, gibt man ein:

```
POKE 22709,0: SYS 2088
```

Drücken Sie nun den Reset-Knopf, um erneut in den Direktmodus zu kommen. Folgende Trainer-POKEs können Sie ausprobieren:
- POKE 1023,1: Ab sofort kann man in den Levels blättern: vorwärts mit < + >, zurück per <->,
- POKE 1023,4: Es erscheinen keine Gremlins mehr,
- POKE 1023,5: ...kombiniert beide genannten POKEs,
- POKE 13967,165: ...unendlich viel Energie,
- POKE 14073,165: ...verhindert Overload,
- POKE 9715,36: Die Spiegel zu Beginn eines jeden Levels hören auf, sich zu drehen,
- POKE 11890,x: »x« ist die gewünschte Nummer (- 1) des Levels, in den man einsteigen möchte.

Neustart in allen Fällen: SYS 9658.




**[2] Defender of the Crown: Stützpunkte der Streitkräfte**

## Ferrari Formula One

Hier einige Tips zu dieser Grand-Prix-Rennsimulation (Abb. 3):
- Beim »Race Control Panel« sollte man keine Rennstrecke mit mehr als maximal 35 Kilometer wählen. Jetzt kann man pausenlos die Turbo-Boost-9-Geschwindigkeit vorlegen, ohne dauernd Spritprobleme zu bekommen.
- Lassen Sie vor jedem Rennen einen neuen Motor in den Ferrari einbauen!
- Greifen Sie beim Qualifikationslauf erst kurz vor Schluß ins Geschehen ein - dann hat die Konkurrenz keine Zeit mehr, zu reagieren!
- Verschlafen Sie nicht den Start, sondern vergrößern Sie mit vollem Turbo-Boost den Abstand zur Konkurrenz. Achtung: Beim Start versuchen die anderen Boliden, Ihren Ferrari an die Boxen zu drängen!
- Vermeiden Sie unbedingt einen Crash! Das könnte Sie für die restliche Saison aus dem Rennen werfen.
- Bremsen Sie niemals vor einer Kurve, sondern gehen Sie nur vom Gas. Der Wagen kommt sonst ins Schlingern.
- Überholen sollte man stets auf einer Geraden. Will man aber den Gegner unbedingt in der Kurve packen, sollte man ganz dicht auffahren und erst dann voll auf die Tube drücken!
- Fahren Sie nie zu lange im Windschatten eines anderen Boliden! Der Ferrari verliert sonst immens an Geschwindigkeit.




**[3] Ferrari Formula One: mit 250 Sachen in die Kurve!**

## Feud

Das Spiel laden, starten und per Resetknopf unterbrechen. Jetzt sind die POKEs im Direktmodus einzugeben:
- POKE 16404,15: offenbart alle Zaubersprüche bereits zu Spielbeginn (die Kräuter muß man jetzt gar nicht mehr suchen),
- POKE 17591,1 bis 40: verändert die Geschwindigkeit des Bewegungsablaufs,

Mit SYS 16384 wird das Game wieder gestartet.

## Force One

Mit unseren POKEs für Unsterblichkeit oder unendlich vielen Leben geht's bedeutend leichter, das Game zu knacken. Zuerst muß man das Spiel mit dem Resetschalter unterbrechen und die POKEs im Direktmodus eingeben:

**Ewiges Leben**:

```
POKE 5277,0
```

**Unbegrenzte Anzahl von Leben**:

```
FOR I=5284 TO 5286:
POKE I,234: NEXT
```

Mit SYS 2063 kann man neu starten.

## Jack the Nipper II

Wer mehr Leben braucht, verwendet nach einem Reset folgende POKEs:

```
POKE 51114,234
POKE 51115,234
POKE 51116,234
```

Einen Schutzschild während des gesamten Spiels - dieses Bonbon gibt's für die nächsten Eingaben. Voraussetzung: Man muß vorher unbedingt einmal sterben!

```
POKE 49231,76
POKE 49232,87
POKE 49233,192
```

Neustart: SYS 32784

## Katakis

Zerstören Sie in Area 10 zunächst den ersten Knopf. Während er sich auflöst, muß man <F7> drücken. Wenn der Lautsprecher verstummt, betätigen Sie den Feuerknopf. Den zweiten Button können Sie ungeschoren lassen, der nächste Level wird dennoch geladen.




[4] Katakis: Das Endmonster wartet schon auf Sie!

In Area 4 (mit dem Endmonster, das aus beiden Richtungen kommt, Abb. 4), muß man abwarten, bis sich das Ungeheuer nach rechts wendet. Per »Slow Motion« (Feuerknopf und gleichzeitig <F7> drücken!) müssen Sie versuchen, das Monster so zu treffen, daß es weiß aufleuchtet und der Feuerstrahl Ihrer Waffe sichtbar wird. Geben Sie jetzt Dauerfeuer (bei gleichzeitigem, ständigem Druck auf <F7>): Das Monster zerstört sich selbst!

## Maniac Mansion

Dieser Tip zum Lucas-Film-Games-Adventure löst eine knifflige Situation:

Über Ednas Zimmer gibt's noch einen Raum. Mit Hilfe des Werkzeugs aus der Garage repariert Bernhard das Telefon in der Halle. Mit dem Wasserhahn im Keller kann man im Bad die Dusche aufdrehen und die Mumie wegspülen. Dann erscheint eine Nummer, die man per Telefon wählen muß. Jetzt geht Edna ans Telefon.

Brechen Sie das Gespräch mit <F7> ab. Während Edna mit dem Telefon beschäftigt ist, betritt man das Zimmer, schleicht sich an ihr vorbei und steigt auf die Leiter neben dem Nachttisch.

Im Raum schiebt man das Bild weg. Blickt man jetzt durchs Teleskop, erkennt man die gewünschte Nummer.

## Neuromancer

Starthilfe für Hacker:
- Loggen Sie bei PAX ein und übertragen Sie eine kleine Geldsumme auf den Credit-Chip. Dann sollte man die Zeche für die Spaghetti bezahlen und zu Shins Pawnshop gehen, um das Terminal abzuholen – Shin will es loswerden!

Dann muß die Hotelrechnung beglichen werden. Ein echter Hacker macht das, ohne einen einzigen Credit rauszurücken. In der Kneipe »Gentleman Looser« entdeckt er einen günstigen Terminalanschluß. Das Mädchen an der Bar hält wichtige Infos und nützliche Gegenstände für Sie bereit. Jetzt ist es nur noch ein Klacks, die restliche Stadt und die Datennetze zu erkunden.

## Overlander

Damit man nicht schon im ersten Level wegen Benzinmangel aufgeben muß, sollte man diese Tips befolgen:
- Zu Beginn volltanken, aber keine Extrawaffen kaufen,
- so konstant wie möglich Tempo 150 einhalten – außer in den Ecken mit den Straßenblockaden: Da kann man nur maximal 100 Sachen fahren!
- Wenn am Straßenrand Heckenschützen auftauchen: in der Fahrbahnmitte und bei Tempo 150 bleiben. Dann kassiert man im ersten Level keine Gegentreffer und kommt in die nächste Spielstufe.

## Pirates

Bei Spielbeginn werden Sie nach einem bestimmten Datum gefragt. Das läßt sich leicht finden:

1. Seite 1 der »Pirates«-Diskette einlegen!
2. Datei »Dates« laden und starten.
3. Daten lesen oder ausdrucken.

Wenn man das richtige Datum eingibt, erhält man mehr Männer (zwischen 20 und 175), Kanonen und Gold – manchmal springt sogar ein Titel dabei raus!

Ist Ihre Schiffsbesatzung zu klein, müssen Sie den nächsten Hafen anlaufen und <RUN/STOP> drücken. Nach dem Neustart mit RUN sollte man die nächste Kneipe besuchen und dort neue Matrosen anheuern.

Wer ständig Probleme mit der meuternden Mannschaft hat, kann das abstellen:

Laden Sie das Hauptprogramm (MAIN) auf der zweiten Diskettenseite. Holen Sie mit dem LIST-Befehl Zeile 7180 auf den Bildschirm:

```
7180 Z=2*SQR(FNDP(PTY+7)/
FNDP(PTY+3))
```

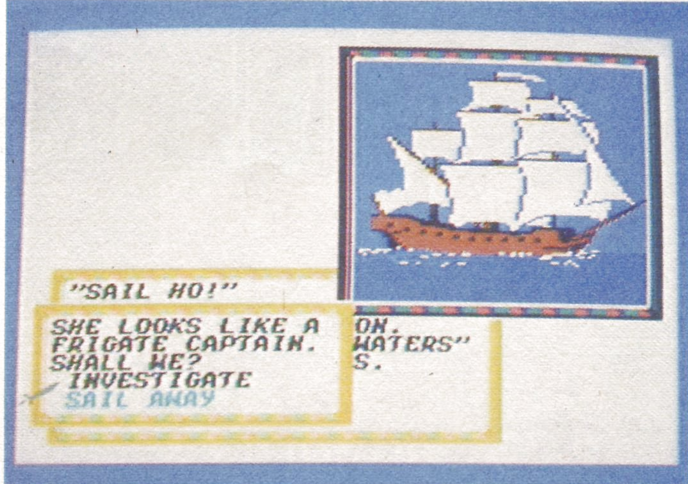
Die Basic-Zeile muß geändert werden:

```
7180 POKEPTY+17,8:RETURN::
::::::::::::::::
```

Achtung: Die 18 Doppelpunkte muß man unbedingt eintippen, da sich sonst die Länge des Programms ändert – dann läuft nichts mehr!

Löschen Sie jetzt das Hauptprogramm (Abb. 5) von der Sicherheitskopie der Spiele-Diskette und speichern Sie die geänderte Version (selbstverständlich wieder mit dem Dateinamen »Main«!).

Was immer Sie von nun an als Captain anstellen, Ihre Seeleute sind stets gut gelaunt!




[5] Pirates: Seeräuber in der Karibik



## Rick Dangerous II

Mit diesem Trick bekommt man unendlich viele Leben: Tragen Sie »JE VEUX VIVRE« in die High-score-Liste ein!

## Robox

Adventure-Freaks, aufgepaßt! Das futuristische Abenteuer ist komplett gelöst. Die Eingaben sind exakt in dieser Reihenfolge auszuführen:

**N, NIMM MANTEL, TRAGE MANTEL, S, S, NIMM SCHLÜSSELBUND, ÖFFNE TÜR, S, S, N, SCHAU ABLAGEGESTELL, NIMM HANDSCHUHE, N, O, SCHAU SCHRANK, NIMM WHISKY UND KETCHUP, TRAGE HANDSCHUHE, ÖFFNE OFEN, SCHAU OFEN, NIMM HAMBURGER, SCHAU NISCHE, NIMM REINIGUNGSSÄURE UND SCHLAFTABLETTEN, S, W, DRÜCKE SCHALTER, RUNTER, ÖFFNE TRUHE MIT SCHLÜSSELBUND, NIMM BUCH, HINAUF, EINSCHALTEN VIDEOSCREEN, SCHAU VIDEOSCREEN, SCHAU VIDEOSCREEN, SCHAU VIDEOSCREEN, SCHAU VIDEOSCREEN, SCHAU VIDEOSCREEN, NIMM ARMBANDUHR UND FELDSTECHER, S, HINAUF, W, SCHAU COMPUTER, SCHAU MODULSCHACHT, NIMM MODUL, O, N, RUNTER, NIMM DIENSTANZUG, MISCHE KETCHUP MIT SCHLAFTABLETTEN, GEBE KETCHUP AUF HAMBURGER, HINAUF, GEBE HAMBURGER AN STEWARD, HINAUF, S, SCHAU KASTEN, NIMM SCHWEISSLASER UND BATTERIE, N, N, RUNTER, BENUTZE SCHWEISSLASER AN TÜR, N, NIMM MASCHINENSCHLÜSSEL, Taste <F7>, HINAUF, NIMM ANLEITUNG, LESE ANLEITUNG, RUNTER, S, HINAUF, ÖFFNE TÜR, TRAGE DIENSTANZUG, W, SCHAU KOJEN, NIMM MAGNETKARTE, N, GIB MODUL AN ROBOTER, S, O, S, S, TÖTE STEWARD MIT MASCHINENSCHLÜSSEL, RUNTER, W, SCHLIESSE TÜR, MAGNETKARTE EINSCHIEBEN, Codezahl aus der Anleitung eingeben, DRÜCKE ROTEN KNOPF, WARTE, BETÄTIGE HEBEL, O, SCHAU SAND, SCHAU ANDROIDEN, NIMM PLAKETTE UND PHOTONENKANONE, O, RUNTER, S, NIMM KRUG, BENUTZE KRUG, N, Taste <F7>**

drücken, bis der Schatten im Meer schwimmt, dann erneut zweimal <F7> drücken, RUNTER, TAUCHE, HINAUF, HINAUF, S, W, W, NIMM HANF, W, S, S, TRINKE WASSER, SCHAU SKELETT, NIMM KNOCHEN, S, TRINKE WASSER, S, SW, REDE ROBBI, RUNTER, GEBE BUCH, HINAUF, S, S, S, MACHE SCHAUFEL, GRABE, N, N, N, TRINKE WASSER, NIMM ÖL, SO, S, GEBE ROBBI EINE BATTERIE, GEBE ROBBI EINE PHOTONENKANONE, GEBE ROBBI EINE PLAKETTE, SO, SCHAU TEMPEL, BENUTZE MARMORKUGEL IN NISCHE, N, NIMM PERGAMENTROLLE UND DIAMANT, LIES PERGAMENTROLLE (Zahl merken), S, S, BENUTZE FELDSTECHER, LIES SCHRIFTZEICHEN (Farbenverbindung merken), N, NO, O, REDE ROBBI, O, BENUTZE KETCHUP, O, S, ÖFFNE TÜR, S, LIES SYMBOLE (Richtungen merken), N, N, SCHIEBE STEINBLOCK, RUNTER, NIMM SPIEGEL, GRABE, GRABE, N, W, N, W, TRAGE HANDSCHUHE, SCHIEBE SCHACHTDECKEL, HINAUF, W, BENUTZE SPIEGEL, SCHAU ANDROIDEN, NIMM FERNSTEUERUNG, W, SCHAU KASTEN, BETÄTIGE HAUPTSICHERUNG, RUNTER, SCHAU ZAHLEN (Robbi-Zelle merken), BETÄTIGE FERNSTEUERUNG (Zahl von Robbi-Zelle eingeben), SW, NO, O, REDE ROBBI, N, N, HINAUF, NO, NIMM MINIRADAR UND EINSCHALTEN MINIRADAR, NIMM ZÜNDER, NIMM ENTMAGNETISIERER, SW, NW, BENUTZE ENTMAGNETISIERER, SCHAU KÄSTCHEN, NIMM SCHUTZBRILLE, NW, NIMM DRAHTZANGE, NIMM LEITER, NIMM SCHRAUBENZIEHER, SCHAU ANDROIDEN, NIMM ANDROIDENANZUG, SO, N, WERFE MASCHINENSCHLÜSSEL, N, SCHAU APPARATUR, BETÄTIGE SENSOR, S, ÖFFNE SENSOR, ÖFFNE TRESOR (Zahl von Pergamentrolle eingeben), SCHAU TRESOR, N, BETÄTIGE SENSOR, S, SCHAU TRESOR, NIMM PLASTIK, N, BETÄTIGE SENSOR, S, NIMM DUPLIKATOR, SCHLIESSE TRESOR, S, TRAGE SCHUTZBRILLE, GEH SCHLEUSE, ZERSTÖRE KABEL, N, GEH SCHLEUSE, SO, NO, NO, NW, ÖFFNE TÜR, NW, MACHE BOMBE, LEGE BOMBE, EINSCHALTEN BOMBE, SO, SCHLIESSE TÜR, (<F7> drücken, bis es knallt!), ÖFFNE TÜR, NW, TRAGE ANDROIDENANZUG, S, SCHAU TRANSPORTER, GEH CONTAINER, SCHLIESSE CONTAINER, <F7> drücken, SCHAU CONTAINER, NIMM PHASER, REDE ROBBI, (<F7> drücken, bis der Transporter anhält), BENUTZE SCHRAUBENZIEHER, BENUTZE DUPLIKATOR, KLETTERE LEITER, BENUTZE DUPLIKAT, RUNTER, SW, SO, SCHIEBE METALLPLATTE, DRÜCKE KNOPF, ÖFFNE SCHALTTAFEL MIT SCHRAUBENZIEHER, ZIEHE KNOPF, NW, O, ZERSTÖRE COMPUTER MIT PHASER, GEH KANAL, VERBINDE GELB UND BLAU, VERBINDE GRÜN UND ROT, N, VERBINDE SCHWARZ UND WEISS

Ein Tip: Wenn das Mini-Radar gelb blinkt, muß man <F7> drücken und in irgendeine Richtung gehen. Das Blinken hört auf und man ist dem Wachandroiden entkommen. Im Kerker des Raumschiffs sollte man die Reinigungssäure benutzen!

## Saint Dragon

So erreicht man den Cheat-Modus bei diesem Ballerspiel (Abb. 6):

Im Titelbild Feuerknopf drücken. Dann im ersten Level fünfmal die Tasten <P> und <Q> gleichzeitig betätigen.




**[6] Saint Dragon: räumt unter den Cyborg-Monstern auf**

## Strike Fleet

Heiße Tips für alle Oberkommandierenden des C-64-Flottenverbandes in dieser Lucasfilm-Simulation:

**Planung der Missionen:** Ziemlich frustierend, wenn man mitten in der heißesten Seeschlacht feststellt, daß keine Abwehrraketen mehr oder nur noch ungeeignete Schiffstypen zur Verfügung stehen:

- Oliver-Hazard-Perry-Fregatten eignen sich für jede Aufgabe im Spiel. Allerdings sind die Schiffe nur unzureichend bewaffnet.
- Sprunance-Zerstörer taugen vor allem zur U-Boot-Abwehr, da sie jede Menge ASROCs besitzen. In der Luftabwehr sind sie schwach: da brauchen sie Deckung durch andere Schiffe.
- Kidd-Schlachtschiffe sind Allrounder, die jeder Aufgabe gewachsen sind. Schade: Es gibt nur vier davon!
- Arleigh-Burke-Zerstörer bewähren sich bei Kämpfen über Wasser. Dank ihrer ausgezeichneten Luftabwehr können sie auch andere Schiffe verteidigen (z.B. Sprunance-Zerstörer). Manko: Hubschrauber sind nicht an Bord. Das verringert die Radarreichweite und erschwert den Kampf gegen U-Boote.
- Belknap-Kreuzer sind die einzigen Schiffe der Flotte mit weitreichenden SM2-Luftabwehrraketen. Damit sind nur diese Schiffe in der Lage, feindliche Bomber zu zerstören!
- Ticonderoga-Schiffe sind die schlagkräftigsten Kampfeinheiten der Strike Fleet. Sie eignen sich für alle Aufgaben und wiegen mehrere Flotteneinheiten auf.

### Strike Fleet: gegnerische Schiffe

| Schiffsklasse | Operation Cork | Surprise Invasion | Escape to New York | Wolfpack 1998 | Mopping up |
|---|---|---|---|---|---|
| Alfa | 3 | – | 3 | 2 | 1 |
| Kashin | 2 | 3 | 2 | 6 | 1 |
| Kirov | 1 | 1 | – | 2 | – |
| Krivak I | – | – | – | – | 6 |
| Kynda | – | 2 | 2 | – | – |
| November | 2 | 1 | 1 | – | 3 |
| Polnochny | – | 5 | – | – | – |
| Ropucha | – | 5 | – | – | – |
| Slava | 2 | – | – | 3 | 1 |
| Victor III | 4 | 1 | 2 | – | – |

**Tabelle 1. Die Streitmacht der gegnerischen Schiffe in fünf Levels**

**Feindliche Verbände:** Unsere Tabelle gibt Auskunft, wie viele Schiffe jeder Klasse bei den einzelnen Missionen zum Einsatz kommen. Selbstverständlich können sich weiter draußen noch U-Boote versteckt halten, außerdem tauchen bei jedem Kampfauftrag Backfire-Bomber auf. Also Vorsicht vor Torpedos und Kingfish-Raketen!

**Tücken der einzelnen Levels (Missionen):**

- *Operation Cork:* Sie müssen den feindlichen Flottenverband vor dem Eindringen in den Atlantik abhalten. Zwei Task-Forces sind gefordert: eine für die U-Boote, die andere zum Angriff über Wasser. Rüsten Sie die U-Boot-Gruppe mit einem Sprunance-Zerstörer aus, die Überwasser-Kämpfer mit zwei Ticonderogas. Außerdem erhalten Gruppen je einen Belknap-Zerstörer als Geleitschiff.

Gruppe 1 sollte sofort Kurs auf die Dänemark-Straße nehmen, um die U-Boote abzufangen. Die zweite Einheit darf ohne große Sucherei getrost am Ausgangspunkt warten, bis die ersten Feindschiffe auftauchen – die kommen nämlich von selbst!

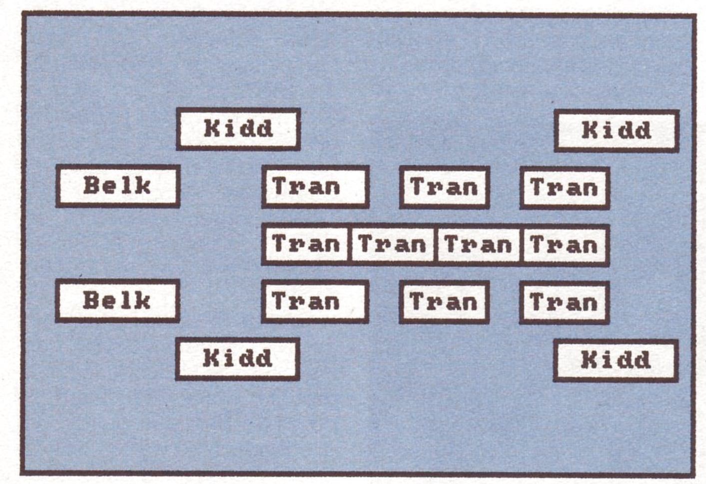
- *Surprise Invasion*: Um den feindlichen Überfall zu stoppen, ist keine große Streitmacht nötig: Die vier Kidd-Zerstörer tun's allemal. Agiert man vorsichtig, schafft man's sogar mit zwei Schiffen! Wenn die eigenen Raketen das Ziel verfehlen, rückt man den feindlichen Kreuzern mit der Artillerie zu Leibe.

Vergessen Sie nicht, gegen Ende der Seeschlacht das Sonar zu beobachten. Zwei feindliche U-Boote pirschen sich nämlich heran und versuchen,

Ihre Schiffe während des Schlachtgetümmels zu versenken. Hat man die beiden Angreifer entdeckt, läßt man die Hubschrauber aufsteigen und vernichtet die U-Boote. Jetzt haben Sie Zeit, sich die feindlichen Transporter vorzunehmen. Nähern Sie sich bis auf 20 Kilometer und schwenken Sie die Bordkanonen um sechs Grad: Volltreffer!

- *Escape to New York*: Rückzug ist oft die beste Verteidigung. Die Flucht in den New Yorker Hafen klappt am besten mit zwei Kidds. Geben Sie zu Beginn im CIC den Endpunkt der Route ein (eben New York!) und dampfen Sie mit voller Fahrt über den Atlantik, ohne die Geschwindigkeit zu drosseln. Lassen Sie den Sonar ununterbrochen eingeschaltet, um U-Boote möglichst schnell zu entdecken – Feindschiffe über Wasser machen von selbst auf sich aufmerksam, wenn sie Raketen auf Ihre Kidd-Zerstörer abfeuern. Dennoch bleibt Ihnen noch genügend Zeit, Ihre Verteidigung vorzubereiten.

- *Wolfpack 1998:* In diesem Level ist es Ihre Aufgabe, zehn eigene Transporter gegen alle feindlichen Angriffe zu verteidigen und sie sicher nach Island zu bringen (Geleitschutz!). Abb. 7 zeigt, welche Formation der




[7] Strike Fleet: günstige Flottenposition im Level »Wolfpack 1998«

Seekonvoi annehmen sollte, um den Transportern größtmöglichen Schutz zu bieten: gegen U-Boote und Seeziel-Raketen. Die Belknap-Kreuzer tragen die Hauptlast der Seegefechte, werden aber durch volle Power von den Kidd-Zerstörern unterstützt.

- **Mopping up:** Im letzten Level hat man an einem schier unlösbaren Problem zu knabbern: Wie riegelt man den Atlantik auf einer Breite von 1500 Kilometern ab? Man muß seine Verbände in mindestens vier Gruppen mit jeweils 500 Kilometer Abstand Position beziehen lassen. Diesen Gruppen teilt man einen Kidd und einen Arleigh-Burke-Zerstörer zu. Unsere Empfehlung: Verwenden Sie keine geringere Gruppenanzahl, sonst werden Sie mit dem Gegner nicht fertig!

Per Frühwarn-Hubschrauber überwachen die vier Kampfgruppen das Meer im Umkreis von 250 Kilometern. Feindliche Schiffe haben dadurch kaum eine Chance, unentdeckt zu bleiben – bei den U-Booten ist es schwieriger. Lassen Sie Ihre vier Gruppen nach Norden zum oberen Rand der Seekarte fahren, stoppen sie dort und aktivieren Sie die Hubschrauber. Feindliche Schiffe werden unmittelbar nach Ortung angegriffen; anschließend kehrt man zur angestammten Riegelposition zurück. Mit den weitreichenden Tomahawk-Raketen können sich Einzelgruppen gegenseitig unterstützen, falls es brenzlig wird. So lassen sich durchgebrochene Feindschiffe immer noch rechtzeitig abfangen.

**Allgemeine Hinweise:**

- U-Boote sind gefährlicher als alle anderen Gegner, denn gegen bereits abgefeuerte Torpedos ist kein Kraut gewachsen. Da hilft nur noch volle Kraft voraus! Bei eingeschalteter Zeitkompression sollten Sie sich deshalb auf den Sonar konzentrieren.
- So wird man mit feindlichen Schiffen am schnellsten fertig: auf 15 Kilometer Distanz herankommen lassen, dann das Artilleriefeuer mit maximalem Vorhalt eröffnen. Die feindlichen Geschütze reichen nämlich nur 11 Kilometer weit. Ausnahme: die gefährlichen Slava-Kreuzer. Sie könnten Ihre Strike Force empfindlich treffen! Diese Schiffe also zuerst ausschalten!
- Das Phalanx-System (s. Wolfpack) kann man z.B. auch zur Raketenabwehr einsetzen, wenn der Angriff einem anderen Schiff in der eigenen Gruppe gilt. Merke: Je enger die Formation, desto besser können sich Schiffe gegenseitig schützen!
- Nach jedem Gefecht sollte man grundsätzlich den aktuellen Spielstand speichern.
- Bei hohem Zeitkompressionsfaktor treffen Raketen schneller das Ziel, außerdem bleibt dem Gegner kaum Zeit, eigene Geschütze abzufeuern.

## Summer Games I

Wer beim »4x400-m-Relay« den Weltrekord brechen will, muß den Feuerknopf dauernd gedrückt halten (oder auf Dauerfeuer stellen!). Dann kommt man mit Weltrekord durchs Ziel!

## Supercars

Hier sind drei Codes zu diesem futuristischen Autorennspiel (Abb. 8):




[8] Supercars: Vor dem Rennen muß der Bolide perfekt ausgestattet werden.

**Harvey: Class 2,**
**Elia: Class 3,**
**Loaded: 50 000 Dollar.**

## Superstar Ice Hockey

Spielertransfer mit List und Tücke:

- Man wählt den Menüpunkt »Recruit Player« und setzt die Offensiv- bzw. Defensiv-Punkte des auszutauschenden Sportlers auf Null.
- Jetzt aktiviert man den Punkt »Player Trade« und sucht den Spieler aus, den man eintauschen will (auch wenn er viel stärker ist als das angebotene Tauschobjekt!).
- Keine Punkte für den Spielertausch verteilen (150 werden automatisch abgezogen)! Trotz unterschiedlicher Qualität erhält man dann zu 99 Prozent den gewünschten, stärkeren Spieler vom Gegner.

Besitzt man ein ausreichendes Punktepolster, kann man alle Flaschen in der eigenen Mannschaft gegen Supercracks des anderen Teams austauschen.

Die listige Tauschaktion hat aber einen kleinen Nachteil: Der Torwart des Gegners gewinnt durch jeden Tausch an Stärke und wird fast unbezwingbar!

Eine weitere Methode, die Spielstärke Ihres Dream-Teams zu päppeln:

- Richten Sie es so ein, daß Sie einige Spielsaisonen hintereinander Tabellenletzter werden. Denn: Je schlechter man abschneidet, um so mehr Trading-Points lassen sich einheimsen!
- Nach jeder Saison geht man für den Gegenwert der erhaltenen Trading-Punkte ins Trainingslager und verbessert so Spielstärke und Kondition.
- Wiederholen Sie das mehrmals, bis der Wert Ihrer Mannschaft 1200 Punkte erreicht hat.

So hauen Sie dem Gegner den Puck ins Netz:

- Auf Höhe des Bully-Kreises muß man den Spieler am Torwart vorbei nach oben steuern (also auf dem Bildschirm nach hinten!). Jetzt läßt sich der Puck direkt neben dem Pfosten ins Tor schieben. Das ist viel effektiver als direkt aufs Tor zu ballern.

## The Great Gianna Sisters

Drücken Sie nach dem Start den Reset-Knopf. Jetzt lassen sich folgende Trainer-POKEs eingeben:

- POKE 53277,255: Sprite-Vergrößerung,
- POKE 53277,9: größerer Ball,
- POKE 53277,80: Vergröße-

rung wirkt nur bei jedem zweiten Sprite,
- POKE 7450,96: Zeitlimit verlängern,
- POKE 2523,255: dito,
- POKE 2447,100: mehr Leben,
- POKE 6664,96: Brücken werden nicht zerstört,
- POKE 7326,173: unendliche viele Diamanten,
- POKE 2213,164: Gianna ist jetzt Punkerin und kann schießen,
- POKE 4242,42: andere Sprungvariante der Spielfiguren,
- POKE 5083,5: ...stellt Laufbewegung ab,
- POKE 4096,234: ...unterbindet Bildschirm-Scrollen (Game wird unspielbar!),
- POKE 10787,109: Sprites ausschalten,
- POKE 3732,28: andere Farben der Wolken,
- POKE 13501,234: POKE 13502,234: POKE 5112,0: Gianna fällt von oben ins Spielfeld,
- POKE 10774,24: POKE 10831,24: POKE 10842,109: POKE 10778,109: ...knackt jeden High score. POKEs zunächst einzeln ausprobieren, bevor man sie kombiniert: Absturzgefahr des Computers!

Neustart: SYS 2112.

## The Last Ninja

In **Level 1** kommt man am Drachen vorbei, wenn man ihn mit einer Rauchbombe betäubt. Stellen Sie Armakuni vor den Schatten des größten Steins am linken Wegrand auf und lassen Sie ihn eine Rauchbombe werfen (Feuerknopf drücken und Joystick nach rechts). Wenn unser Ninja trifft, schläft der Drache sofort ein. Klappt's nicht sofort beim erstenmal, muß man die Spielfigur am Wegrand verschieben. Hat alles funktioniert, kann man seelenruhig in den zweiten Level spazieren.

Ist der auch erfolgreich überstanden, geht's in den dritten Level. Dazu läuft man nonstop zum zweiten Löwen, bis der Feuer speit. Jetzt weicht man ein Stück zurück und geht wieder vorwärts. Hat der Abstand gepaßt, verringert sich der Flammenstrahl gradlinig - der Ninja kann ungehindert passieren. Aber aufgepaßt! Lassen Sie ihn nicht zu weit rechts laufen, sonst bleibt er an der Mauer hängen. Bis Armakuni den End-Level erreicht, ist's noch ein weiter Weg.

## Die große POKE-Parade

Endlich - der 99ste Level ist erreicht, das Endmonster bläht die Nüstern zum Angriff: Da donnert ein Felsbrocken in die Schlucht und löscht das letzte Leben der bis dato quicklebendigen Spielfigur aus! Tja, da bleibt nur noch, wieder bei Level 1 anzufangen...

Damit diese Horrorvision gähnender Langweile und Frustration nicht Wirklichkeit wird, bringen wir Ihnen jede Menge POKEs zu beliebten C-64-Games! Falls nichts anderes angegeben, statten Sie Ihre Spielfigur mit unendlich vielen Leben aus.

Voraussetzung ist ein Reset-Knopf, um das Spiel zu unterbrechen. Die POKE-Anweisungen muß man dann im Direkt-Modus eingeben und das Spiel mit dem jeweiligen SYS-Befehl neu starten:

**Afterburner:** Per CTRL-Taste geht's in den nächsten Level!
**Auf Wiedersehen, Monty:** POKE 21862,76: POKE 21863,123: POKE 21864,85: SYS 16384
**BMX Racers:** POKE 11617,138: POKE 11168,2: SYS 11770
**BMX Simulator:** POKE 13937,0: SYS 4096
**Bomb Jack II:** POKE 7053,200: SYS 39712
**Breaktru:** POKE 56647,3: SYS 2560
**Buck Rogers:** POKE 33182,250: SYS 32782
**Challenge of the Gobots:** POKE 28798,80: SYS 16384
**Chiller:** POKE 22957,173: SYS 50758
**Class A Fighter:** POKE 2425,0: SYS 2059
**Comic Bakery:** POKE 59582,173: SYS 2304
**Crazy Comets:** POKE 37002,169: POKE 37003,0: POKE 37004,234: SYS 24881 (255 Leben)
**Dan Dare II:** POKE 21605,165: POKE 12634,165: SYS 2560
**Dropzone:** POKE 1007,55: POKE 1011,132: POKE 1012,255: SYS 1006
**Druid:** POKRE 39271,255: SYS 5120 (255 Leben)
**Elevator Action:** FOR I=50911 TO 50915: POKE I,234: NEXT: SYS 53200
**Fairlight:** POKE 34413,234: POKE 34414,234: POKE 34420,234: POKE 34421,234: SYS 20992
**Feud:** POKE 16404,15: SYS 16384 (alle Mixturen)
**Firetrack:** POKE 12285,234: POKE 12286,234: POKE 12287,234: SYS 9216
**Frightmare:** POKE 21840,0: POKE 21841,4: SYS 16384
**Game over:** POKE 15244,234: POKE 15245,234: SYS 2304
**Garfield:** POKE 25370,173: SYS 32020
**Gauntlet:** POKE 48621,96: SYS 32768 (unendlich viel Energie)
**Gerry the Germ:** POKE 2307,1: SYS 2304. Damit kann man mit < + > oder <-> zwischen den Levels hin- und herschalten.
**Ghouls'n'Ghosts:** POKE 4170,175: POKE 2756,255: SYS 2128 (175 Leben!)
**Gianna Sisters:** POKE 2447,100 (unendlich viele Leben), POKE 2523,255 (Zeitlimit aufmotzen), POKE 8257,96 (Extras bleiben erhalten, auch bei Verlust eines Lebens), POKE 7434,205 (unendlich viele Diamanten), POKE 4123,5 (beschleunigtes Scrollen: Damit kann man viel weiter springen!), POKE 6664,96 (Brücken verschwinden nicht). Neustart: SYS 2112
**Hawkeye:** POKE 6105,189: SYS 23558
**Head over Heels:** POKE 30315,144: POKE 30316,144: SYS 324 (90 Spielfiguren und 90 Doughnuts)
**I-Ball:** POKE 20669,234: POKE 20670,234: SYS 49741
**I.C.U.P.S.:** POKE 3265,234: POKE 23676,234: SYS 2064: SYS 33280
**Imhotep:** POKE 38054,201: SYS 36443
**Iridis Alpha:** POKE 16411,128: SYS 16384
**Jail Break:** POKE 52050,173: PKE 52097,173: SYS 51200
**Krakout:** POKE 33802,234: POKE 33803,234: SYS 15312
**Kung-Fu Master:** POKE 34412,128: SYS 32768
**Last Mission:** POKE 7927,12: SYS 14848
**Legions of Death:** Wer während einer Seeschlacht neue Schiffe kauft, bezahlt nur einen Bruchteil des Normalpreises!
**Mermaid Madness:** POKE 17274,169: POKE 17275,0: POKE 17276,234: SYS 16384
**Mutants:** POKE 9273,230: SYS 4096
**Nemesis:** POKE 5868,255: SYS 5768
**Oink:** POKE 39922,165: SYS 16384
**Olli and Lissa:** POKE 8844,165: SYS 7427
**Oxxonian:** Räumen Sie im vierten Level (Sinadeck 1) alle Kisten ab und drücken Sie <RESTORE>. Dann sind Sie im Funktionsmenü. Wählen Sie die Option »Restart Current Level«: Mit diesem Trick kann man den Level mehrmals spielen!
**Panther:** POKE 14127,169: SYS 4096
**Parallax:** POKE 5796,96: SYS 319. Die Codewörter: STACK, JEWEL, PARCH, SALON, GLOBE.
**P.O.D.:** POKE 26364,173: SYS 26112
**Red Max:** POKE 6352,173: SYS 2064
**Robocod:** Eingaben im Direktmodus: LOAD »COD«,8,1: POKE 38658,173: RUN
**Robocop:** POKE 33856,173: SYS 32768 (unbegrenzter Energievorrat)
**Rock'n'Roll II:** POKE 19167,173 (unendlich viele Leben), POKE 19300,173 (unbegrenzter Fallschirmvorrat), POKE 20528,173 (unendlich viele Werkzeuge), POKE 21314,189 (jede Menge Schlüssel), POKE 24464,173 (zahllose Bomben), POKE 18113,173 (unendlich viel Extra-Power). Neustart: SYS 16640.
**Rolling Thunder:** POKE 33571,80: POKE 33527,3: SYS 32768
**Rygar:** POKE 9551,165: SYS 2325
**Saboteur:** POKE 56325,255: SYS 30735 (255 Leben)
**Scooby Doo:** POKE 7450,96: SYS 2560
**Sentinel:** POKE 6664,96: SYS 16128 (unendlich viel Energie)
**Shadowfire:** POKE 25188,173: SYS 16384 (stoppt den Timer)
**Slamball:** POKE 3245,250: SYS 2066
**Solomon's Key:** POKE 2213,164: SYS 2063
**Sorcery:** POKE 56325,255: SYS 31744 (verlangsamt den Timer)
**Space Harrier:** POKE 6010,173: SYS 2128 oder POKE 5834,234: POKE 5835,234: POKE 5836,234: SYS 2128
**Spelunker:** POKE 19125,234: POKE 19126,234: SYS 9838
**Split Personalities:** POKE 7033,234: POKE 7034,234: POKE 7035,234: POKE 2050,234: SYS 13165
**Spore:** POKE 6313,189: SYS 4096 (Energieanzeige bleibt stets bei 500!)
**Staff of Karnath:** POKE 5634,45: SYS 2560 (unendlich viel Leben), POKE 1005,182: POKE 1006,10: SYS 20024 (unendlicher Energievorrat)
**Starquake:** POKE 3661,169: SYS 3075
**The last V8:** POKE 7149,173: POKE 7326,173: SYS 3328
**The living Daylights:** POKE 4390,238: SYS 4352
**Thrust:** POKE 6139,234: POKE 6140,234: POKE 6141,234: SYS 2304
**Thundercats:** POKE +35088,173: SYS 2061
**Tir Na Nog:** POKE 34202,200: SYS 2060
**Trailblazer:** POKE 29738,234: POKE 29739,234: SYS 25729
**Trapdoor:** POKE 14914,96: SYS 14336
**Underwurlde:** POKE 34404,45: SYS 36209
**West Bank:** POKE 12713,165: SYS 4100
**Wonderboy:** POKE 2676,234: POKE 2677,234: POKE 2678,234: SYS 2112
**Yogi Bear:** POKE 6478,0: SYS 2067
**Zynaps:** POKE 37281,255: SYS 32769 (255 Leben)
**1942:** POKE 3266,234: POKE 3267,234 (unsterblich), POKE 52212,1 bis 99 (Anzahl der Flugzeuge), POKE 52227,1 bis 24 (Startlevel). Neustart: SYS 51942

# ORIGINAL-SOFTWARE

## Endlich gibt es sie wieder! Die besten Spiele für den C 64. Direkt



**Water Polo**
Fun und Action am C-64-Swimming-Pool! Eine einzigartige Wasserball-Simulation für Ihren Computer. (Für einen oder zwei Spieler)
Best.Nr. 641105
**DM 9,80**



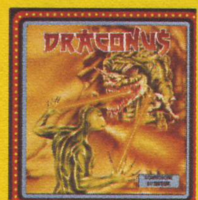
**Battle Ships**
Gegen den C 64 oder mit einem Spielpartner: "Battle Ships", die ultimative Version des Brettspielklassikers Schiffeversenken.
Best.Nr. 641106
**DM 9,80**



**Thrust**
Kämpfen Sie gegen die Gravitation und feindliche Raumschiffe! "Thrust" ist das Erlebnis für Joystick-Akrobaten
Best.Nr. 641107
**DM 9,80**



**Zamzara**
Ihre Mission ist klar! Entkommen Sie aus dem Labor bevor die Zeitbombe hochgeht. "Zamzara" ist ein Synthese aus Action und Jump'n Run
Best.Nr. 641108
**DM 9,80**



**Draconus**
Erkunden Sie die Tiefen des Labyrinths, wo das Biest zu Hause ist! "Draconus" ist ein Action-Adventure, das Reaktion und flinke Finger am Joystick verlangt.
Best.Nr. 641109 **DM 9,80**



**Deflektor**
Laserlogik und blitzschnelle Reaktion fordert "Deflektor". Räumen Sie die Level ab und lenken Sie den Laserstrahl ins Ziel.
Best.Nr. 641110
**DM 9,80**



**Slayer**
Sie sind ein Slayer und kämpfen um Ihr Überleben! Photonen-Laser bedrohen Ihre Existenz und starke Nerven und gute Reaktion sichern Ihren Erfolg. **DM 9,80**
Best.Nr. 641111



**Stratton**
Mit ihrem Space-Mobil patrouillieren Sie auf Stratton und sorgen für Ruhe und Ordnung. Acht-Wege-Scrolling und viele Feinde erwarten den Spieler.
Best.Nr. 641112
**DM 9,80**



**International Soccer**
Kicken Sie gegen den Computer oder mit einem Freund auf dem C 64. Das Game besticht durch Realität und tollen Spielespaß.
Bestell-Nr. 641104
**DM 9,80**



**Federation** - Super Grafiken, knifflige Rätsel und ein mächtiger Phaser sind das Aushängeschild des Text-Adventure "Federation". Schlüpfen Sie in die Haut des Wissenschaftlers Era Quann.
Best.Nr.641114
**DM 9,80**



**Ninja Commando**
Werden Sie ein Ninja und kämpfen auf der Seite des Rechts gegen dunkle Mächte. "Ninja Commando" ist Spielspaß pur für alle Action-Fans.
Best.Nr. 641115
**DM 9,80**



**First Strike**
Ab in den Düsenjäger und mit fünffacher Schallgeschwindigkeit in die Wolken. Realistische und schnelle Flugsimulation sind angesagt.
Best.Nr.641116
**DM 9,80**



**Dark Fusion**
Sprites en masse, viel Hektik und tolle Grafik, das sind die herausragenden Merkmale von "Dark Fusion". Ballern Sie alles vom Himmel, was sich bewegt.
Best.Nr.641117
**DM 9,80**

NEU



**DM 29,95**

**Games Guide**
Die Neuheit: Spiele erst auf Video beschnuppern, dann kaufen. Games Guide zeigt Bilder von den neuesten Spiele-Hits auf dem Markt. Außerdem ein Bericht von der Londoner Entertainment Computer Trade Show (ECTS), der bedeutendsten Spiele-Messe Europas.

**BESTELLCOUPON**

**ICH BESTELLE**

- ☐ Boulderdash I, Best.Nr.: 641101, DM 9,80
- ☐ Boulderdash II, Best.Nr.: 641102, DM 9,80
- ☐ IO, Bestell.Nr.: 641103, DM 9,80
- ☐ International Soccer, Best.Nr.: 641104, DM 9,80
- ☐ Water Polo, Best.Nr.: 641105, DM 9,80
- ☐ Battle Ships, Best.Nr.: 641106, DM 9,80
- ☐ Thrust, Best.Nr.: 641107, DM 9,80
- ☐ Zamzara Best.Nr.: 641108, DM 9,80
- ☐ Draconus, Best.Nr.. 641109, DM 9,80
- ☐ Deflektor, Best.Nr.: 641110, DM 9,80
- ☐ Slayer, Best.Nr.: 641111, DM 9,80
- ☐ Stratton, Best.Nr.: 641112, DM 9,80
- ☐ Snooker & Pool, Best.Nr.: 641113, DM 9,80
- ☐ Federation, Best.Nr.: 641114, DM 9,80
- ☐ Ninja Commando, Best.Nr.: 641115, DM 9,80
- ☐ First Strike, Best.Nr.: 641116, DM 9,80
- ☐ Dark Fusion, Best.Nr.: 641117, DM 9,80
- ☐ Star Pack, Best,Nr.: 641118, DM 19,80
- ☐ Flight Pack, Best.Nr-.: 641119, DM 19,80
- ☐ MasterTEXT plus, Best.Nr.: 641120, DM 49,-
- ☐ Hardwarebuch, Best.Nr.: 641121, DM 49,-
- ☐ GEOS Workshop, Best.Nr.: 641122, DM 39,-
- ☐ MasterBASE, Best.Nr.: 641123, DM 49,-

**Mengenrabatt:** ab 3 Spiele: je 9,- bzw.18,50; ab 6 Spiele: je 8,20 bzw.17,50

**ABSENDER**

Name, Vorname

Straße / Nr.

PLZ Ort

Bitte ausschneiden und absenden an:
**N. Erdem c/o 64er-Magazin**,
Postfach 10 0518, 8000 München 1 oder
Tel. 089 / 4613-5020, Fax 089 / 4613-719

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:
- ☐ Vorkasse mit V-Scheck (Versandkostenpauschale 5,- DM)
- ☐ Bankabbuchung (Versandkostenpauschale 5,- DM)
- ☐ Per Nachnahme (Versandkostenpauschale 10,- DM)

Ausland nur gegen Vorkasse mit Euroscheck zzgl. DM 8,- (Versand, Porto)

Bankleitzahl

Kontoinhaber

Konto-Nr.

Geldinstitut

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzl.Vertreters)



**MasterTEXT plus für C 64 und C 128**
Einfach zu bedienende Profi-Textverarbeitung mit vielen Funktionen. Praktisch an jeden Drucker anpaßbar.
Best.Nr. 641120
**49,- DM**



**Hardware-Buch zum C 64**
Das Buch vom C 64 Hardware-Guru H.J. Humbert. Fehlersuche und Reparieren werden kinderleicht.
Best.Nr. 641121
**49,- DM**

# ZUM KNÜLLERPREIS!

**von uns. So billig war Original-Software noch nie! Packen Sie zu!**

C 64-SHOPPING CENTER



## Snooker & Pool

Augenmaß und viel Gefühl sind gefragt, dann sind Sie der Chef am Billard-Tisch. Eine Pool- und Snooker-Simulation in einem Pack.
Best.Nr. 641113

**DM 9,80**







**je DM 9,80**

## IO

**DM 9,80**

Herausragende Grafik, tolle Sounds und superbe Programmierung machen "Into Oblivion" zu einem Ballerhit, von dem man noch heute redet. Fliegen Sie durch vier Level, vernichten Sie die vier obergeilen Endmonster und retten Sie die Menschheit vor dem Zugriff der Aliens! Bestell-Nr. 641103

## Boulderdash I und II

Rockford zieht wieder seine Bahnen, denn Boulderdash der Klassiker ist wieder da. Das Spiel um Diamanten, Steine und hinterlistige Gegner läßt nach einem Probespiel nicht wieder los. Das Original auf dem C 64 ist ein Muß in jeder Spielesammlung!
Boulderdash I - Bestell-Nr. 641101
Boulderdash II - Bestell-Nr. 641102

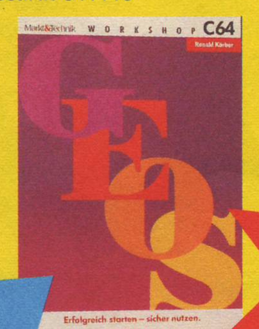
**Star Pack DM 19,80**

STAR PACK
CBM 64/128 DISK
GREAT GAMES ON ONE DISK

Vier Action-Games auf einer Diskette, die für hektische Stunden am Joystick sorgen. Unter anderem der Knaller "Dark Fusion" und das 3D-Spiel "H.A.T.E.".
Best.Nr. 641118

FLIGHT PACK
CBM 64/128 DISK
GAMES ON ONE DISK

**Flight Pack DM 19,80**




## GEOS Workshop

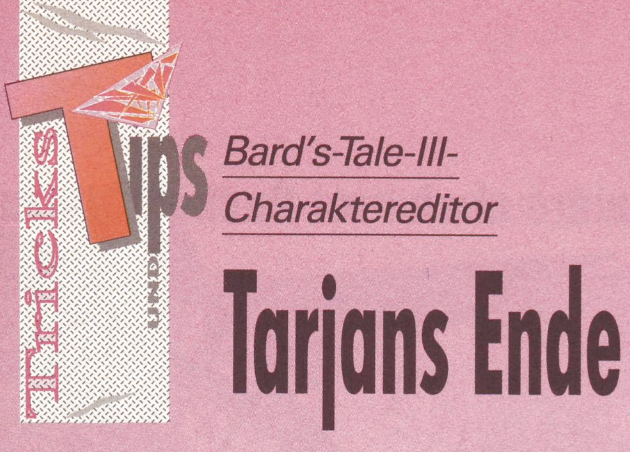
Erleichtert den Einstieg in die Bedienung der komfortablen Benutzeroberfläche GEOS. Leicht verständlich und informativ geschrieben.
Best.Nr. 641122

**39,- DM**

Mit dem "Flight Pack" haben Sie vier mal die Chance Herr der Lüfte zu sein. Neben "Deep Strike" und "Cobat Lynx" auch die knackige Bombersimulation "First Strike".
Best.Nr.641119

## So sparen Sie noch mehr Geld!

**Mit Sammelbestellung:**
ab 3 Spiele: je 9,- bzw.18,50;
ab 6 Spiele: je 8,20 bzw.17,50




## Bard's-Tale-III-Charaktereditor

# Tarjans Ende

*Müde Magier, heisere Barden, ängstliche Monks? Die schlaffen Zeiten sind vorbei! Unser Spielcharaktereditor zum Rollenspiel »Bard's Tale III« macht aus Ihren Partymitgliedern unbesiegbare Recken!*

Eine feine Sache: Mit unserem Charaktereditor lassen sich Punktestand und Ausrüstung Ihrer Gruppe beliebig manipulieren und nach eigenen Wünschen verändern (mehr Hit- und Spellpoints, zusätzliche Waffen usw.). Jetzt ist es nur noch ein Klacks, den abscheulichen Hexenmeister Tarjan ins Jenseits zu schicken!

Laden Sie das Programm mit:

```
LOAD "BARD'S III-ED",8
```

und starten Sie mit RUN.

Sie werden aufgefordert, die Charakter-Disk ins Laufwerk zu legen. Achtung: Verwenden Sie nur die Sicherheitskopie (Spielstanddiskette), niemals die Original-Disk!

Der Menübildschirm (Abb. 1) bringt zwei Wahlmöglichkeiten, die per Tastendruck aufzurufen sind,

- <1> Charaktere verändern,
- <2> Ende.

```
The Bard's Tale III
EDITOR
ZUM MANIPULIEREN
DER CHARAKTERE

[1] Charaktere veraendern
[2] Ende
```

**[1] Nach Tipp auf <1> holt der Editor die Charakterliste von der Spielstand-Disk**

Aktivieren Sie Menüpunkt 1. Es dauert einige Zeit, bis das Programm die Daten in den Computer geholt hat. Jetzt erscheint eine Liste aller Charaktere, die sich im Refugee Camp aufhalten. Wählen Sie die gewünschte Spielfigur per entsprechender Taste. Von der Spielstand-Disk lädt das Programm nun die Attribute des Actors und bringt sie auf den Screen (Abb. 2):

**Hitpoints Max:** Die Höchstzahl an Hitpoints, die ein Charakter verträgt, ist 9999.

**Hitpoints:** aktuelle Anzahl der restlichen Hitpoints.

**Spellpoints Max:** Energie für Magier läßt sich auf maximal 9999 Punkte festlegen.

**Spellpoints:** ... die restlichen Magiepunkte.

**Gegenstände ändern:** ... bringt die Liste der Gegenstände und Items, die der Charakter bei sich trägt.

**Name:** Falls Ihnen der Spielfigurname nicht mehr gefällt oder der Charakter in den Adelsstand erhoben werden soll, müssen Sie diesen Menüpunkt benutzen.

**Rasse:** ... ändert die Rasse des Actors.

**Klasse:** Haben Sie (neben dem unverzichtbaren Dieb) z.B. schon einen Geomancer in Ihrer Party? Bitte, bedienen Sie sich!

**Attribute:** Hier dürfen Sie maximal 30 Punkte verteilen (z.B. für Condition CN, Dexterity DX, Intelligence IQ, Luck LK oder Strength ST).

**Experience:** Zu wenig Erfahrung? Das läßt sich ändern! Aber nicht mehr als den angegebenen Höchstwert eintragen, sonst spuckt das Programm eine Fehlermeldung aus!

**Gold:** ... wie Menüpunkt Experience.

**Level:** ... zeigt die Liste aller Gegenstände, die man im Spiel finden kann. Um die Spielfigur mit einem neuen Gegenstand auszustatten, bewegen Sie den Cursor mit <CRSR aufwärts/abwärts> durch die Liste. Drücken Sie beim gewünschten Item die RETURN-Taste. Mit der Tastenkombination <SHIFT CRSR aufwärts/abwärts> scrollt man 20 Items nach oben oder unten. Finden Sie in der Liste ein »X«, ist es der Hinweis, daß sich hier kein Gegenstand versteckt. Selbstverständlich enthält die Liste auch alle speziellen Items, die Sie dem alten Mann im Review Board nach Erledigung seines Auftrags bringen sollen. Daneben findet man in der Aufstellung die schlagkräftigsten Waffen, die stabilsten Rüstungen und die heißesten Feuerhörner.

```
[A] Name:TARZAN
[B] Rasse:Dwarf
[C] Klasse:Bard

[D] CN: 21
[E] DX: 19
[F] IQ: 19
[G] LK: 16
[H] ST: 20
[I] Experience: 9721255
[J] Gold      : 24103
[K] Level     : 36

[L] Hitpoints max: 227
[M] Hitpoints    : 419
[N] Spellpoints max: 0
[O] Spellpoints    : 0

[P] Gegenstaende aendern
[Q] Alle Zaubersprueche beherrschen
[ ] Speichern
[←] Zurueck
```

**[2] Ein bißchen schwach auf der Brust, unser Barde Tarzan ...**

**Alle Zaubersprüche beherrschen:** Auf Knopfdruck beherrscht Ihre Spielfigur jetzt alle Zaubersprüche des Spiels auswendig! Das gilt selbstredend nur für die magisch begabten Charakterklassen (inkl. Geomancer).

**Zurück:** Per <←> geht's ins letzte Menü (Charakterauswahl).

**Speichern:** Der wichtigste Menüpunkt unseres Bard's-Tale-Editors: Alle Änderungen für den gepeppten Helden muß man selbstverständlich auf die Spielstand-Disk zurückspeichern, sonst ist die Spielfigur bei der nächsten Spielrunde genauso lasch wie vorher.

Die Frage, ob ein Spiel mit unverwundbaren Charakteren überhaupt noch Spaß macht, muß allerdings jeder für sich selbst beantworten. Auch bei Items gilt: Schnappt man sich per Editor alle Schätze und Gegenstände, die man eigentlich erst im Spielverlauf finden soll, wird das Super-Rollenspiel schnell langweilig.

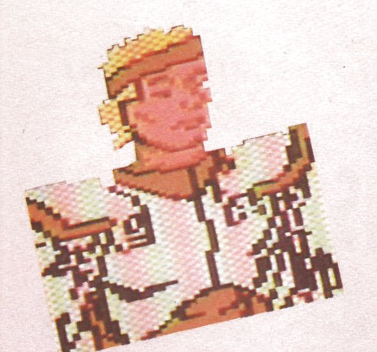
Wer Sportsgeist besitzt, sollte die Seiten mit unserem Longplay im 64'er-Topspiele-Heft 2 aufschlagen und versuchen, dem Hexenmeister Tarjan lediglich mit normalen Charakteren den Garaus zu machen. Die Tips des Longplays dazu sind Gold wert! Nun, ein bißchen kann man ja mit unserem Editor nachhelfen ... (bl)

### Kurzinfo: Bard's III-Ed

**Programmart:** Charaktereditor zu Bard's Tale III
**Laden:** LOAD "BARD'S III-ED",8
**Starten:** nach dem Laden RUN eingeben
**Besonderheiten:** Beachten Sie die Höchstwerte für Änderungen bei Hit- und Spellpoints!
**Benötigte Blocks:** 66
**Programmautor:** Michael Götze

## Pool Modify – Charaktereditor zu »Pool of Radiance«

# Ein Tool für den Pool!



*Monsterhorden sind drauf und dran, die Stadt Phlan zu unterjochen. Grund genug für Sie, einzugreifen – und mit gepäppelten Charakteren ist es gar nicht so schwer, die Monster zu verjagen!*

»Pool Modify« ändert komfortabel alle Eigenschaften eines »Pool of Radiance«-Charakters (Abb. 1). Sogar zwei weitere Charakterklassen wurden integriert: »Druid« und »Monk«. Allerdings verhalten sich diese wie »Fighter/Thief«: Die neuen Typen sind nicht im Originalspiel enthalten!

»Pool of Radiance« speichert Daten einer Spielfigur als Einzel-Files auf eine separate Charakter-Disk. Diese Dateien müssen auf der Diskette unbedingt installiert sein, damit »Pool Modify« funktioniert.

Laden Sie den Charaktereditor mit:

```
LOAD "POOL MODIFY",8
```

und starten mit RUN.

Nach dem Autorenhinweis muß man eine Taste drücken, dann erscheint das Hauptmenü. Die Optionen werden jeweils per entsprechender Zahlentaste aktiviert:




**[1] Fast unschlagbar: gepeppter Charakter mit »Pool Modify«**

**1 – Load Character:** ... lädt die Daten der gewünschten Spielfigur nach Eingabe des File-Namens. Das Programm sorgt automatisch dafür, daß das charakteristische reverse A davorgesetzt wird. Wenn Sie sich nicht mehr an den Dateinamen erinnern, hilft Ihnen Menüpunkt 4 (Directory) weiter. Sind die Daten im Computer, ruft das Programm den Editormodus auf (Abb. 2).

**2 – Save Character:** ... schreibt die gepäppelten Werte des Charakters auf die Disk zurück. Beachten Sie, daß man zur Eingabe des Dateinamens nur Kleinbuchstaben verwenden darf!

**3 – Edit Character:** ... ist die Hauptfunktion des Programms. Wenn man per Taste <1> keinen Charakter geladen hat, steht im Editor eine imaginäre Spielfigur (kein Name, nur Nullwerte). Damit läßt sich jedes beliebige Partymitglied nach eigenen Wünschen ausstaffieren, ohne das Spiel vorher zu laden. Per <CRSR aufwärts/abwärts> kann man die




**[2] Die Eigenschaften der Spielfigur lassen sich beliebig verändern**

gewünschte Eigenschaft der Spielfigur wählen (z.B. Age, Strength, Intelligence usw.). Nach <RETURN> erscheint der Eingabe-Cursor zum Ändern des Werts, oder Sie erhalten Vorschläge des Programms (z.B. bei Sex, Race, Attitude usw.). Per <←> geht's wieder ins Hauptmenü.

**4 – Disk Directory:** ... zeigt das Inhaltsverzeichnis der aktuellen Disk im Laufwerk. Nicht vergessen: Spielcharakterdateien sind mit einem inversen A gekennzeichnet!

Sollte das Basic-Programm »Pool Modify« wider Erwarten einmal abstürzen, drückt man die Tastenkombination <RUN/STOP RESTORE> und kehrt per:

```
GOTO 54
```

ohne Datenverlust wieder ins Hauptmenü zurück.

Gehen Sie mit den Funktionen des Editors bedächtig um! Nicht weil er das Originalspiel oder Daten auf Diskette zerstören könnte (da besteht kein Grund zur Besorgnis!), nur: Mit unbesiegbaren Charakteren rutscht der Spielspaß schnell in den Keller! (bl)

### Kurzinfo: Pool Modify

**Programmart**: Charaktereditor
**Laden**: LOAD "POOL MODIFY",8
**Starten**: nach dem Laden RUN eingeben
**Besonderheiten**: Charakterdateien müssen als Einzel-Files auf der Datendisk vorliegen!
**Benötigte Blocks**: 14
**Programmautor**: Patrick Asche/Philip Eisenlohr



### Konditionstraining für Mission II

# Gebremster Terror

*Nahezu unlösbar: »Mission-II«, das Action-Game im 64'er-Sonderheft 73. Mit unserem Cheat zerschellt man zwar genauso an den Felswänden, besitzt jetzt aber eine nie versiegende Anzahl von Leben und einen unendlichen Zeitbonus!*

Obwohl wir auf der Sonderheftdiskette zu Nr. 73 gleich das passende Trainingsprogramm (TRAINER.CDE) mitlieferten, war's nicht das Gelbe vom Ei: Man mußte das Spiel erst starten und den richtigen Zeitpunkt abwarten, um es zu unterbrechen (im Intro, nach dem Titelbild, nicht vorher!). Dann war das File »TRAINER.CDE« in den Computer zu holen. Wurde das Spiel mit dem korrekten Befehl neu gestartet (SYS 3968), war das Spielfigur-Sprite (Raumschiff) meist zerstört und präsentierte sich als unförmiger, grauer Block. Außerdem galt der Cheat-Modus nur für die jeweils aktuelle Computersitzung - nach dem Ausschalten war's vorbei!

Unser Utility »Miss.II-Trainer« setzt an der richtigen Stelle an: Es ändert das Spiel dauerhaft, ein für allemal!

Die Originaldiskette zum Sonderheft 73 läßt sich nicht manipulieren: Formatieren Sie also eine separate Disk, und kopieren Sie darauf per File-Copy (z.B. »Super-Copy« im 64'er-Sonderheft 83) alle Dateien zu »Mission II«, ebenso den »Miss.II-Trainer« von der Diskette zum Sonderheft 85.

Erledigen Sie jetzt Schritt für Schritt folgende Eingaben im Direktmodus:

```
LOAD "MISSION II",8
POKE 5593,3: POKE 5594,45
OPEN 1,8,15,"S:MISSION II": CLOSE1
SAVE "MISSION II",8
LOAD "BY BLUE CHIP",8
LOAD "MISS.II-TRAINER",8,1
OPEN 1,8,15,"S:BY BLUE CHIP": CLOSE1
SAVE "BY BLUE CHIP",8
```

Anschließend laden und starten Sie das Spiel wie gewohnt: Wenn sich das Titelbild ausblendet, erscheinen vorher zwei Fragen nach unendlich vielen Leben und Zeit, die man mit den Tasten <Y> oder <N> beantworten muß. Erst jetzt lädt der Computer den Hauptteil des Spiels. Nach Druck auf den Feuerknopf (Joystick Port 1) geht's los.

Was hat sich geändert? Zunächst verharrt die Anzeige der Restleben unbeirrbar auf »5« (egal, wie oft das Raumschiff zerschellt!). Die Zeit verringert sich zwar kontinuierlich, aber bei »0« ist das Spiel noch lange nicht vorbei: Der Timer beginnt erneut rückwärts zu zählen, diesmal aber mit einer Vorgabe von 99 Minuten!

Ab sofort steht Ihnen eine gepatchte Version des Games zur Verfügung, außerdem kann man den gewünschten Schwierigskeitsgrad selbst bestimmen. Wenn Sie nämlich beide eingebauten Fragen mit <N> beantworten, funktioniert das Spiel wie das Original auf der Sonderheftdiskette Nr. 73: Man hat fast keine Chance, bis in den zehnten Level vorzudringen!

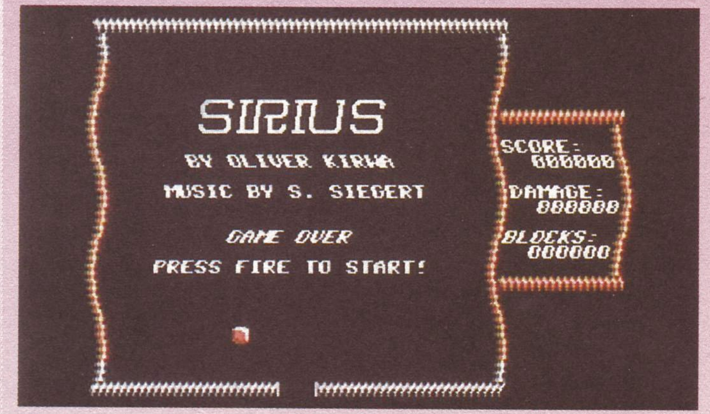
(Joachim Schröder/bl)



### Sirius – verzwickte Sammelaktion

# Teletennis revers

*Kein Spiel für schwache Nerven, denn hier kommen Joystick-Jongleure zum Zuge. Fangen Sie die losgelösten Blöcke auf.*




**Blöcke fallen durch eine lenkbare Öffnung**

Teletennis war eines der ersten Spiele, die mit Joystick und Bildschirm gespielt wurden. Dabei mußte ein Ball mit einem Schläger getroffen und zum Gegner gelenkt werden. Ein durchgelassener Ball ergab einen Punkt für den Gegner. Dieses recht einfache Spiel wurde im Laufe der Zeit verändert. Es mußten aus einem Feld Blöcke verschiedener Wertigkeit herausgelöst werden, wobei der Ball in unterschiedlichsten Winkeln abprallte.

Wir stellen Ihnen eine neue Variante vor, bei dem das Spiel komplett umgedreht wurde:

Sie spielen nicht mehr mit dem Ball, sondern dieser fliegt unbeeinflußt von Ihnen über den Bildschirm. Wenn er auf einen der Blöcke prallt, schießt er diesen aus seinem Verband. Dem Gesetz scheinbarer Schwerkraft zu Folge fällt der Block nach unten, in Richtung Spielfeldgrenze (Abb.). Sie selbst besitzen auch keinen Schläger mehr, sondern steuern ein Loch in der Spielfeldbegrenzung. Hier muß der losgelöste Block durch - ohne den Rand zu touchieren. Gesteuert wird mit dem Joystick in Port 2. Bei Berührung oder gar Kollision gibt es »Damage« -Punkte. Bei 100 Damagepunkten ist dieser Level beendet und Sie beginnen von neuem. Geladen wird:

```
LOAD"SIRIUS",8
```

und gestartet mit RUN. Nach einem Druck auf den Feuerknopf bleibt es Ihrem Geschick überlassen, wieviel Punkte Sie erreichen.

(gr)

**Kurzinfo: Sirius**

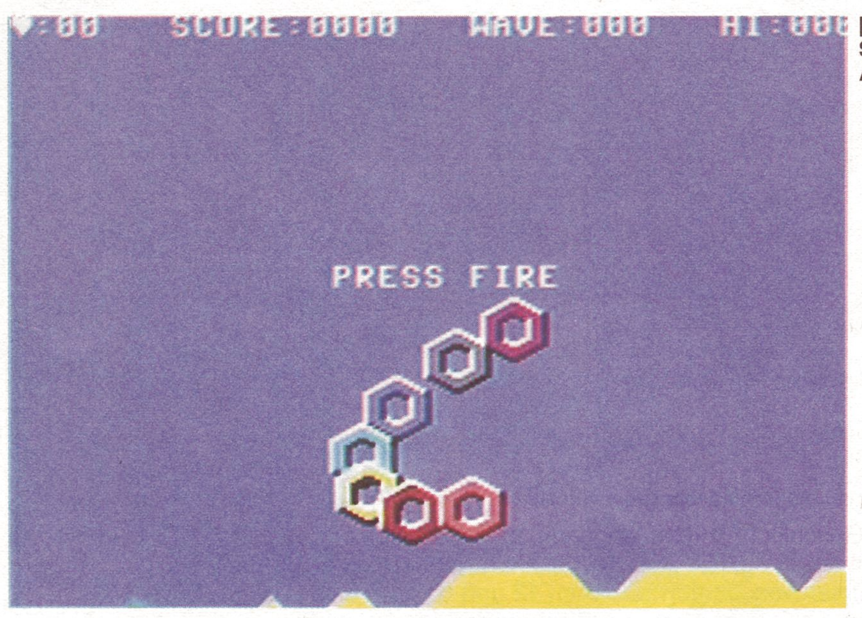
**Programmart:** Action
**Laden:** LOAD"SIRIUS",8
**Starten:** nach dem Laden RUN eingeben
**Steuerung:** Joystick in Port 2
**Benötigte Blocks:** 13
**Programmautor:** Oliver Kirwa

*Class A Fighter – Shoot'em up*

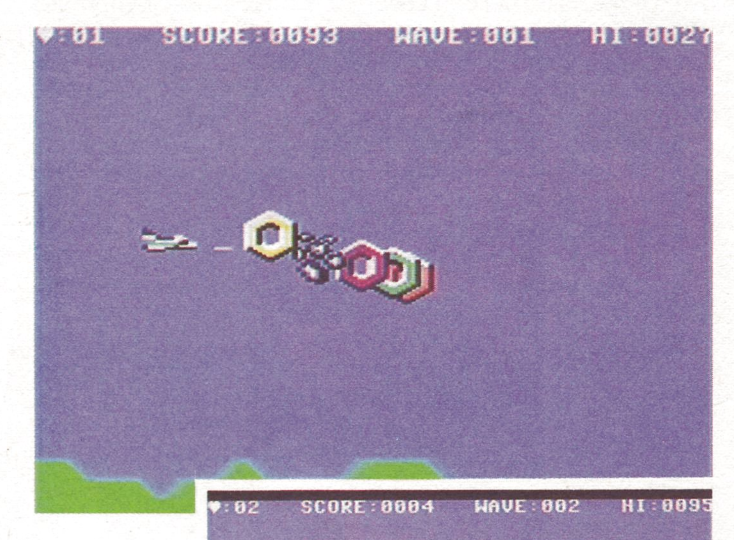
# 1001 Treffer

*Der Krisenstab von New Walk City hat Sie ausgewählt, die Stadt vor der Zerstörung durch Außerirdische zu retten. Treten Sie an, gegen 1001 Gegner.*

Wir schreiben das Jahr 2032. Niemand hätte erwartet, daß gerade in dieser friedlichen Zeit ein Angriff stattfinden könnte. Aber die Ringonen, gierige Roboterwesen aus dem wenig erforschten Andromeda IV, fielen ohne Vorwarnung ein und vernichteten die gesamte intergalaktische Raumflotte schon am Boden. Die Zeit drängt, da ein zweiter vernichtender Schlag zu erwarten ist. Und wie auch schon in früheren Jahrhunderten üblich, handelt kein Politiker, es wird diskutiert bis es eigentlich schon zu spät ist: Die Fernabtaster signalisieren schon die neue Angriffswelle. Jetzt erst erinnert man sich an ein altes Flugmuseum, in dem ein paar uralte Alphajets still vor sich hinrosten. Doch wer kann die Fossilien der Fliegerei in die Luft bringen? Nur Sie, der Museumswächter. Sie sind der einzige, der hin und wieder die alten Kisten entmottet hat und – vielleicht aus Nostalgie – mit ihnen ein paar Runden drehte. Der Rat von New Walk City überträgt Ihnen den Dienstgrad eines Class A Fighters und schickt Sie in die gefährliche Mission: Vernichten Sie die 1001 Ringonenraumschiffe. Dazu stehen Ihnen vier Alphajets zur Verfügung. Eine Angriffswelle besteht aus sieben Objekten (Abb. 1 und 2). Jedes zerstörte Flugobjekt bringt einen Punkt aufs Konto. Wenn Sie beim ersten Durchgang alle sieben erwischen, gibt's drei Extrapunkte. Ansonsten kommen die übrigen nochmals vorbei, doch es wird pro Flugmaschine ein Punkt abgezogen. Bei 100, 200 und 300 Punkten erhalten Sie ein Extraflugzeug.




[1] Vernichten Sie 1001 Angreifer




[2] Die Angriffswelle rollt: Behaupten Sie sich gegen die Ringonen.

Natürlich verlieren Sie bei Berührung der Landschaft oder eines gegnerischen Objekts ein Flugzeug (Abb. 3). Das gilt auch, wenn Ihre Punktzahl unter Null sinkt. Allerdings bekommen Sie danach 100 Punkte gutgeschrieben.

Geladen wird mit: `LOAD"CLASS A FIGHTER",8` und gestartet mit RUN.

Lassen Sie sich nicht täuschen: Bis zur elften Welle erscheint das Richthofen-Gerangel relativ einfach. Aber dann wird die Geschwindigkeit merklich erhöht und ab der 21sten Angriffwelle wird's nochmal schneller. Es ist alles andere als einfach die 1001 Punkte zusammenzubekommen. (gr)

**Kurzinfo: Class A Fighter**

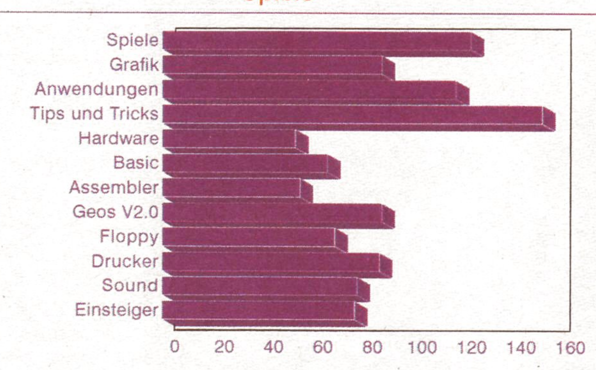
**Programmart:** Shoot'em up
**Steuerung:** Joystick in Port 2
**Laden:** LOAD"CLASS A FIGHTER",8
**Starten:** nach dem Laden RUN eingeben
**Benötigte Blocks:** 8
**Programmautor:** Frank Bossen

[3] Die Landeschaft sollten Sie nicht rammen

*Auswertung der Mitmachseiten*

# Ideenreiche Leser

*Nach unserer Leserumfrage im 64'er-Sonderheft 79 ging wieder mal die Post ab – und landete stoßweise auf unseren Schreibtischen. Herzlichen Dank für Ihre interessanten Anregungen!*




**Themen, die sich unsere Leser wünschen**

Das schöne Geschlecht kommt langsam, aber gewaltig: 36,7 Prozent der ausgefüllt zurückerhaltenen Mitmachseiten stammten von Damen zwischen 12 und 64 Jahren! Games sind bei den Lesern unseres Spiele-Sonderhefts 79 sehr beliebt (wen wundert's), aber noch mehr Tips, Tricks, Cheat-Modi und Lösungswege (s. Grafik). Für Hardware-Basteleien oder Assembler-Kurse scheinen Spiele-Freaks wenig übrig zu haben.

64,8 Prozent bezeichneten sich selbst als fortgeschrittene C-64-Anwender, als Anfänger nur 31,4 Prozent – bleiben noch 3,8 Prozent Profis übrig.

Sehr aufschlußreich, die Altersgruppen unserer Leser: 60,6 Prozent sind zwischen 10 und 20 Jahren alt, 17,5 Prozent über 20, aber unter 30. Der älteste Leser, der uns schrieb, zählte immerhin stolze 70 Lenze!

Die Besitzer von Druckern nannten den Commodore-MPS 1230 am häufigsten, an zweiter Stelle rangiert der Star LC-10, gefolgt vom Seikosha SP 1900. Der Gerätepark wird bei den meisten Einsendern durch den C 64-II und die Floppy 1541-II ergänzt.

Die zehn ausgelosten Gewinner (Tabelle) erhalten das Gratis-Sonderheft ihrer Wahl in den nächsten Tagen! (bl)

**Die Gewinner**

| Name, Ort | Sonderheft Nr. |
|---|---|
| Matthias Hüsch, Burgkirchen | 73 |
| Daniel Porovic, Bremen | 52 |
| Gabi Maus, Rösrath 1 | 73 |
| Roland Meschnig, Pusarnitz (Österreich) | 73 |
| Stefan Bilsing, Thale | 66 |
| Susanne Gorn, Cottbus | 73 |
| Wilfried Weisweiler, Meßkirch | 59 |
| Manfred Peschelke, Offenbach | 71 |
| Oliver Stelling, Leipzig | 63 |
| Rosemarie Rduch, Potsdam | 68 |

SONDERHEFT 86 VORSCHAU




Nr. 86 gibt's ab 22.01.93 bei Ihrem Zeitschriftenhändler

## Anwendungen

Ob Sie Ihr Hobby pflegen, die Freizeit sinnvoll nutzen oder mit Bekannten kommunizieren wollen, bei dieser nützlichen Programmsammlung ist für alle was dabei.

- Für alle Anwender, die Ihre Daten geordnet in Augenschein nehmen wollen, haben wir unterschiedlichste Problemlösungen parat – beispielsweise »Stamp Collection«, für Ihre Briefmarkensammlung.
- Den Musikern unter Ihnen bieten wir »4-Track-Drummer«, den Starschlagzeuger im C64.
- Tips & Tricks in Hülle und Fülle. Diesmal neben einer Zusammenstellung verschiedenster Kniffe, mit vielen eigenständigen Tools, die Sie begeistern werden.

Aus aktuellen oder technischen Gründen können Themen ausgetauscht werden. Wir bitten um Ihr Verständnis.




✌ PowerPlay bringt Euch jeden Monat die stärksten, heissesten und aktuellsten Spiele ins Haus! Getestet und gnadenlos beurteilt.

✌ PowerPlay prüft für Euch alles, was an Spiele-Soft- und Hardware auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.

✌ PowerPlay hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.

**PowerPlay - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt die neueste Ausgabe! Es lohnt sich...**

# Alles im Griff!

**Hier ist der erste komplette Katalog mit allen C 64 Produkten.**

Aktuell –
Brandneu
und schafft
den totalen
Durchblick!

Er ist da: Der erste vollständige 64er Hardware-Katalog. Mit einer kompletten Zusammenstellung aller C 64 Produkte. Mit Grundlagenartikel, Kaufberatung und Experten-Meinungen. Mit vielen, nützlichen Tips und Tricks. Module, Kabel, Eprom-Brenner, ... . Kurz: Der 64er Hardware-Katalog hat alles was der 64er Profi braucht..

Alle C 64 Produkte in einem Heft!

1/93 64'er Markt&Technik
öS 80,- /sfr 9,80/hfl 12,-/Lit 9200 DM 9,80

64'er
PRODUKTFÜHRER '93

Die komplette C 64-Welt

ALLE PRODUKTE PREISE & ADRESSEN

TIPS VON EXPERTEN
So kaufen Sie richtig

EXTRA
Viele Tips & Tricks

Drucker • Monitore • Eprom-Brenner • Module • Joysticks • Digitizer • Floppy-Laufwerke • Speichererweiterungen • Interfaces • Platinen und vieles mehr

## Ab 27. November 92 beim Zeitschriftenhändler!

Ulrich Schell/ München